

РС ИГРЫ ВИДЕО

HOBOCTИ, ПРЕВЬЮ: SIN EPISODES; PREY; HUXLEY; FACE OF MANKIND; SWAT4: THE STECHKOV SYNDICATE PEBЬЮ: STAR WARS: EMPIRE AT WAR, 25 TO LIFE, SIMS 2: OPENING THE BUSINESS; MEXAHOUДЫ 2 ОНЛАЙН: DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH; AUTO ASSAULT; EVERQUEST 2: DESERT OF FLAMES; LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLE: RF ONLINE **HHTEPBHO C PA3PABOTYHKAMN:** THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION: EMPIRE EARTH: THE ART OF SUPREMACY; LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II; PREY; SWAT4: THE STECHKOV SYNDICATE







СИМУЛЯТОР КОСМОТОРГОВЦА

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

ТАЧКИ ВСМЯТКУ

енті вступают в вотну! Развертывание наших обитаемых миров PlanetSide - онлайновой игры, 20-го марта 2006 подре войск произо разу Д

тде тыступи игроков со всега на а сражаютать непрекращающейся битве. Вступиь в российское подразделение обной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через онтвы, поражающие разнахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевай специальности, ты оножешь использовать тижелую твюнику й авиацию, неисчерпаемых оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!

Сборный пункт добровольцев - на www.akella-online.ru

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ - O MAPTE 2006-го



O 1991-2005 Saw, Orline Entertainment Lee. PianoShie, SOU, and the SOU laye are regulated trademarks of Sovy Orline Entertainment Lee. In the United States of America and other committee.

All miner indomarks are proportion of thris respective avecan. All rights rescood.

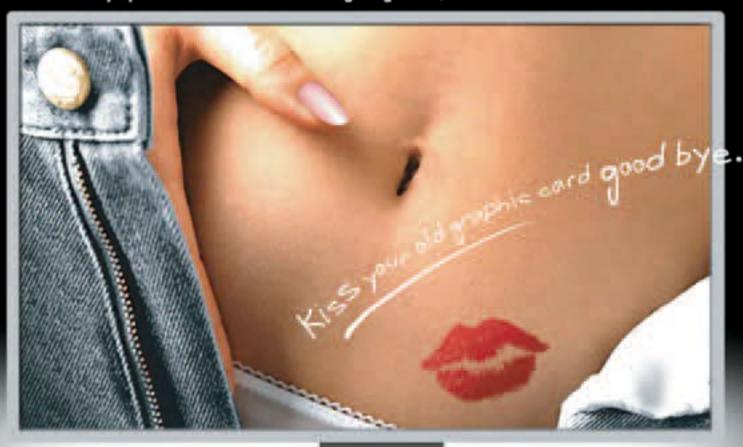


www.foxconn.ru

WinFast

Mamepunckue платы: WinFastG 150/G100

Отличные графические возможности по доступной цене!





6150K8MD-8EKRS

- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- DVI interface/TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID O, 1, O+1, 5 7.1 channel, Realtek ALC850 (HDA)
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports





NVIDIA GEFORCE 6150

NVIDIA NFORCE 430

HD Video **HD** Audio

G150K8MA-8EKRS



- AZMI / 300 w / RAID 0, 1, 0-1, 5



- 33 / DOR 256 DRAM x2 DIMMs, Max 20

Дилеры: Москва: Pronetgroup - (495) 789-3846; Ultra Computers - (495) 775-7566; Инкотрейд - (495) 785-8659; Кит - (496) 777-6655; Компьтадор - (495) 274-7300; НИКС - (495) 974-3333; Полерис - (495) 775-5557; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; Волгоград; ЮКК МТ - (8-42) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-98-50; Красноврск: КАЛИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛенд - (0712) 56-46-43; Курчатов: КомпьюЛенд - (07131) 2-31-22; Липецк: Регард - (4742) 22-13-09; Набережные Чильы: КЦ «Next Computer» - (8552) 39-03-33; Нижнекамск: КЦ «Next Computer» - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород; АйТиОн - (8312) 78-85-90; ВИСТ-НН 000 - (8312) 78-48-78; Нижнемежимск: КЦ «Next Computer» - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород; АйТиОн - (8312) 78-85-90; ВИСТ-НН 000 - (8312) 78-48-78; Нижнемежимск: КЦ «Next Computer» - (8512) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК - (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса - (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 - (8812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Разань: Ultra - (4912) 205-205; Самара: Прагма - (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО - (8452) 444-111; Томск: Стек - (3822) 554-544; Улан-Удо: Снежный Барс - (3012) 43-00-006, 43-55-15; Хабаровск: Дилог (Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) 42-86-72; Челебинск: Алиас - (3512) 37-87-17; Чита: Вавилон - (3022) 32-55-00.













Вот-вот зазвенит капель, зажурчат ручьи, и весна наконец-то вступит в свои права. В общем, у нас в редакции царит предпраздничное настроение. И не только

HNKOMY HE BEPHO

ничное настроение. И не только благодаря солнечной погоде. Четвертый номер традиционно считается первоапрельским, а первого апреля принято шутить. Пропустить День дурака мы были не вправе, поэтому заготовили пару-тройку прикольных материалов. Ежели встретишь на страницах журнала что-то необычное, не спеши негодовать или недоумевать. Лучше улыбнись вместе с нами.

Впрочем, делу время, а потехе час. Теперь абсолютно серьезно о структурных изменениях в **«РС ИГРАХ»**. Начиная с первого номера этого года, наш журнал комплектуется двумя DVD. Резкое увеличение объема цифровой информации должно было найти свое отражение в печатных материалах. Мы расширили рубрику **«DVD-контент»** до десяти страниц и постарались более подробно рассказать о ключевых разделах нашего диска. Наверняка не ускользнут от твоего внимания анонсы видеоревью по новым проектам, вышедшим за отчетный месяц. Отныне обзоры с нарезками геймплея будут регулярно появляться на DVD в количестве не менее 4-5 штук. Надеемся, они помогут тебе составить более полное представление о рецензируемых в журнале играх.

В следующих номерах мы продолжим работу по структурным преобразованиям. Например, через месяц в дополнение к существующей юморной рубрике **«О наболевшем»** запустим эдакую «горячую линию». В ней мы будем абсолютно серьезно отвечать на самые животрепещущие вопросы, волнующие геймеров. Об остальных изменениях пока молчок. Пусть они станут для тебя сюрпризом

Напоследок о самом приятном: 25 февраля состоялась Вторая церемония **Gameland Award**. Отчет о мероприятии ищи в рубрике **«Разведка боем»**. Но и это еще не все. Предприняв титанические усилия, мы за неделю смонтировали видео с церемонии и выложили его на DVD. А в конце марта – начале апреля на музыкальном канале **MTV** будет показана телевизионная версия Gameland Award 2. Более точную дату, к сожалению, назвать не можем – следи за программой. Переворачивай страницу. Увидимся через месяц.

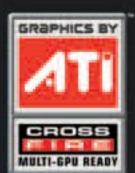
Алексей Ларичкин, заместитель главного редактора

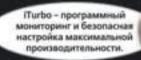
БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ 8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал – звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!



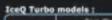
www.HISdigital.com











	Core	Clock	Hamory Clock		
	bed fate	Original	SinQ Turbe	Original	
X1600XT	nashini .	Direct.	EMBH	LHON	

IceQ models :

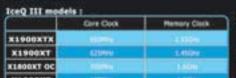
	Cave Clinck	Memory Clock	
X160GPRO			
X130GPRO	600MHz	BOOMs	
X1300	45500	1	

New models

	Cole Click	Memory Clack	
X1900XTX	650000	Library	
X1900XT	6257000	£,490ms	

Existing models :

	Core Clock	Hamery Clock
X1800XT OC Edition		
X1800XT	C298W	1.80%
X1800 CrossFire Edition		



IceQ II models :					
	Core Clock		Hemory Cock		
	book II flater	Original	long it furter	Original	
X850XTPE	100	1000		1000	
XMSOXT	340MHz	5209002	L.IRGHy	L08011	
XBOOGTO					





ys. (095) 967-0700

ул. Трифоновская, 45тел. (095) 967-1555

yrı, Mariuswaa, 20 ten. (095) 967-1433

Единая справочная: (095) 221-1111

РЕЦЕНЗИИ



DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH -ДРАКОНЫ УЛЕТАЮТ В ОНЛАЙН



MARK ECKO'S GETTING UP – СТЕНОМАРАТЕЛЬ ПРОТИВ ТОТАЛИТАРНОЙ СИСТЕМЫ



🕪 ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

XIII ВЕК - СЛЕДУЯ исторической **ДОСТОВЕРНОСТИ**



🍽 ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

THE CHRONICLES OF SPELLBORN – MMORPG, ОЧЕНЬ ПОХОЖАЯ НА **WORLD OF WARCRAFT**



🕪 ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

FLATOUT 2 - CAMAЯ **РАЗРУШИТЕЛЬНАЯ АВТОАРКАДА**



■ PETPO

BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR -ИГРОВОЙ КОКУРЕНТ «ИНДИАНЫ ДЖОНСА»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Акелла	2 обложка	Журнал "Cybersport"	133
Dina Victoria	3 обложка	Журнал «Лучшие	
BENQ	4 обложка	цифровые камеры»	141
Foxconn	1	E-shop 143,	221
HIS	3	Редакционная	
1C	9, 11, 33, 35,	подписка	170
	37, 39, 53	mail.ru	179
Leadtek	17	Журнал «ХакерСпец»	193
Акелла 23,	25, 27, 29, 31	MŤB	195
Софт Клаб	47, 51	Журнал «Мобильные	
Бука 49, 57	, 97, 117, 123	компьютеры»	205
Новый Диск		Журнал "Total Football"	207
Руссобит-М	75, 77, 101	Журнал "SYNC"	213
Nival	83	Gameland Award 2	217
Евросеть	125	Подписка по	
Футбольный в	иенеджер 127	телемаркетингу	219
Журнал «Стра		Журнал «Хулиган»	229



TEMA HOMEPA

Hellgate: London

Интервью с Биллом Ропером

20 Кузница кадров: куда уходят из Blizzard?

НОВОСТИ

18

44

22 События индустрии

Новости киберспорта 38

40 Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Звездное Наследие 0:

Корабль Поколений Хроники Тарра: Призраки Звезд

Frontline Nation

45 45 The Plan

46 GTR 2

46 Lego Star Wars II: The Original Trilogy

48 Half-Life 2: Episode One

50 Star Trek: Legacy

52 Звездные Волки 2 54

Flatout 2

58 XIII Ber

60 Resident Evil 4

62 Devil May Cry 3: Dante's Awakening

64 Pirates of the Burning Sea 66

Blazing Angels: Squadrons of WWII 68 Rogue Trooper

70 13 Полк: Военное Искусство

72 День Победы 2: Новая Война

74 Defcon

76

78

Tortuga: Two Treasures

ПОД ПРИЦЕЛОМ!

из первых уст

The Chronicles of Spellborn

РЕЦЕНЗИИ

Dungeons & Dragons Online: Stormreach 86

ToCa Race Driver 3

94 Star Wars: Empire At War

98 Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

102 Механоиды 2: Война Кланов

106 Х3: Воссоединение

110 Trackmania Nations

112 MX vs. ATV Unleashed 114 Empire Earth II: The Art of Supremacy

116 Rugby Challenge 2006

118 Neuro Hunter

120 Microsoft Косынка

122 25 to life

124 **Угонщики**

126 Torino 2006

ДАЙДЖЕСТ

РАЗВЕДКА БОЕМ

Gameland Award 2

СПЕЦ

138

Консолидация-2006

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

144 146 Флэш-рояль

148 Обзор сайтов

150 Ragnarok Online

152 Guild Wars

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

154

156 Paraworld

ЖЕЛЕ30

158 Железные новости

160 Тестирование восьми геймпадов

164 Технология: Оперативно об оперативке

165 Мини-тест: Sapphire Radeon X1900 XTX

166 How to: Создание шаржей

ПУТЕВОДИТЕЛЬПроклятые Земли: Затерянные в Астрале 172

Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse 176

180 25 to life

184 Chronicles of Narnia

Dynasty Warriors 4 188

192 Cheats & Easter Eggs

RETRO

196 Broken Sword 2: The Smoking Mirror

199 «Сломанному мечу» – 10 лет

200 Лайджест

201 Ретро-новости

О НАБОЛЕВШЕМ

202

206

ОТСЕБЯТИНА

Как я не стал режиссером

КОНКУРСЫ

208 Конкурс по Hellgate: London 210 BESTSHOT

211 Первоапрельский конкурс

212 Конкурс по The Chronicles of Spellborn

Конкурс от компании Asus 214

Призовой кроссворд 216

218 Итоги конкурса от компании HIS

220 Итоги конкурса по Heroes of Annihilated Empires

222 Итоги конкурса BESTSHOT Итоги призового кроссворда #26 и SMS-конкурса от компании «Акелла» 223

SOFTE JOK

226 Софт-тема

240

230 Содержание дисков журнала

> АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО **HOMEPA**



РАЗВЕДКА БОЕМ

GAMELAND AWARD 2 НАРОДНАЯ ПРЕМИЯ: РЕПОРТАЖ СО ВТОРОЙ ЦЕРЕМОНИИ GAMELAND AWARD. c.134

КОНСОЛИДАЦИЯ-2006 ПОПУЛЯРНО О ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ХИТАХ ДЛЯ ХВОХ 360, КОТОРЫЕ МОГУТ БЫТЬ ПОРТИРОВАНЫ НА ПЕРСОНАПКУ, с.138





ИГРЫ В НОМЕРЕ

70	Ragnarok Online	150
		60
66		68
196		116
184		50
74		94
62		176
86		80
188		45
114		78
54		90
45		126
46		76
152		110
		106
6		58
		72
		44
		52
		102
		172
		124
64	Хроники Тарра: Призраки Звезд	44
	196 184 74 62 86 188 114 54 45	122. 180 Resident Evil 4

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников для работы в тестгруппе в течение следующих 6 иесяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тестгруппы раньше. Если ты хочешь попасть в тестгруппу, заходи на сайт www.anketa.glc.ru. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003 Выходит 1 раз в месяц.

№4(28), АПРЕЛЬ 2006

www.pc-games.ru

Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

и.о. главного редактора

Алексей Ларичкин chikitos@pc-games.ru зам. главного редактора Евгений Сныткин snytkin@pc-games.ru лизайнер Даниил Леви <u>daniil@pc-games.ru</u> релактор Иван Гусев релактор разлела «Новости» Илья Зибирев <u>ueoai@pc-games.ru</u> релактор редактор раздела «Путеводитель» Анлрей Теолорович

Лиза Снежная лит.редактор/корректор Надежда Левошина levoshina@gameland.ru администратор

nvn/cn

Семен Чириков <u>sem4@pc-games.ru</u> главный редактор **Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru** зам. главного редактора редактор раздела «Киберспорт» Виктор Барловский редактор раздела софт/shareware Артем Воронин Павел Рыбалкин медиаредактор Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руковолитель Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова <u>alyona@gameland.ru</u> руководитель отдела Андрей Теодорович teodorovich@gameland.ru редактор WEB-master Иван Солякин ivan@gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе Ольга Басова <u>olga@gameland.ru</u> руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы Максим Григорьев Менеджер по работе с сетевыми РА /

Корпоративные продажи Александр Белов belov@gameland.ru менеджер Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер Марья Алексеева трафик-менеджер **Евгения Горячева** goryacheva@gameland.ru менеджер Дмитрий Баринов barinov@gameland.ru менелжер Надежда Бабиян babiyan@gameland.ru менелжер

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Телефоны:

(095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

Владимир Смирнов <u>vladimir@gameland.ru</u> руководитель отдела Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение Алексей Попов popov@gameland.ru подписка PR-менеджер Яна Агарунова <u>yana@gameland.ru</u> (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24 Телефоны:

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

000 «Гейм Лэнд» учредитель и издатель Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru лиректор Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director Oleg Polyanskiy polyanskiy@gameland.ru nublisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095) 780-88-24

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография

OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246 Тираж — 58 960 экземпляров

Рисунки в рубриках Editorial и «О Наболевшем»: Александр Черногоров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не ре-

цензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается

только с письменного разрешения владельца авторских прав.

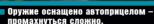


04 / АПРЕЛЬ / 2006



HA KOBEP! | **HELLGATE: LONDON**

- ЖАНР ИГРЫ
 - Action / Role-Playing Game
- ИЗДАТЕЛЬ
- Namco Bandai
- РАЗРАБОТЧИК
- Flagship Studios
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
 - до 32 игроков
- ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
 - www.hellgatelondon.com
- ДАТА ВЫХОДА 2006 год



же в этом году *Hellgate: London* попадет на прилавки магазинов, и Ропера либо начнут носить на руках, либо забросают тухлятиной. На его заявления мы отреагировали соответствующим образом, то бишь, провели собственное расследование: связались с Биллом Ропером (да, вот так, запросто) и узнали все подробности из первых уст. И знаешь... В это трудно поверить, но нам кажется, маэстро не врет – Flagship Studios действительно готовит «бомбу».

3HAKOMCTBO

При изучении скриншотов Hellgate: London может показаться, что имеешь дело с FPS, однако это не так. Твои успехи в Hellgate: London не будут зависеть от опыта игры в шутеры, реакции и ловкости рук. Персонаж развивается так же, как и в других Action/RPG: ты убиваешь несметные полчища демонов и зарабатываешь опыт, получаешь новые способности, навыки и заклинания, а также с чувством глубокого удовлетворения навешиваешь на тело героя найденную или отобранную броню и даешь ему в руки новое оружие. Hellgate: London, безусловно, является духовным наследником **Diablo II**.

Другое, что роднит новую игру Билла Ропера с Diablo II, — неповторимость мира. В нем почти все генерируется «на ходу», в случайном порядке, а потому большинство локаций при повторном прохождении выглядит иначе. Ты никогда не угадаешь, какой монстр поджидает тебя за углом и что лежит в том шкафчике, ибо каждый раз там будет нечто новенькое. Правда, в отличие от Diablo II, в Hellgate: London создаются полностью трехмерные уровни.

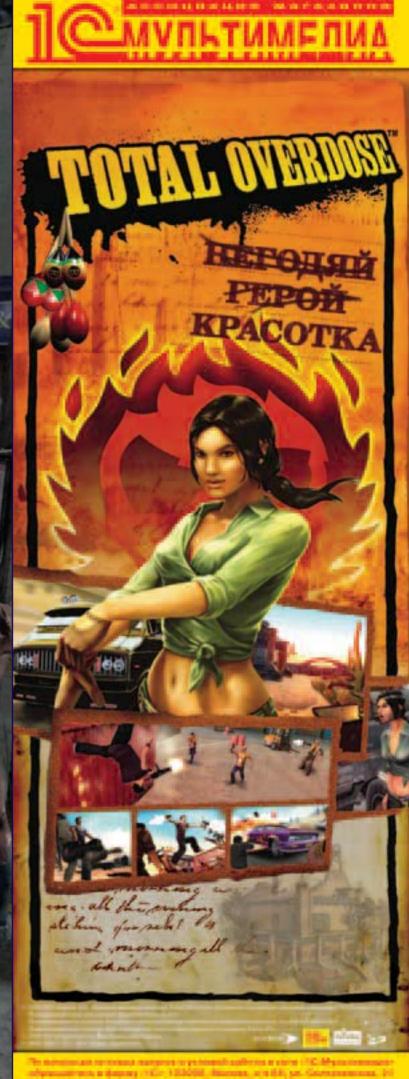


НАРОДНОЕ ТВОРЧЕСТВО

Многих геймеров интересует вопрос: получат ли они в свое распоряжение официальный редактор уровней, позволяющий создавать свои карты и целые кампании. Как оказалось, нет, не получат. Разработчики Hellgate: London считают, что в дополнительных картах попросту нет необходимости, ведь игра творит самые разнообразные, непохожие друг на друга зоны буквально из воздуха. Это не означает, что Flagship Studios станет препятствовать творчеству создателей модификаций. Разработчики лишь не намерены помогать им.







Любой survival horror позавидует такой сцене

HA KOBEP! | **HELLGATE: LONDON**

БОЛЬШИЕ НАДЕЖДЫ

Flagship Studios возлагает большие надежды на своего первенца. Разработчики создали целую вселенную, живущую по своим законам, так что выход адд-онов и сиквелов неизбежен. Предполагается, что их действие будет разворачиваться в разных точках земного шара (*Hellgate: LA, Hellgate: Tokyo* и так далее). Помимо игр, Билл Ропер и товарищи намерены продвигать свою вселенную в массы по всем фронтам: кино, телевидение, комиксы... Чует сердце, **Уве Болл** (Uwe Boll) уже приготовил чемодан с пачками баксов за права на экранизацию.



ко чудища вскоре обрели иммунитет к большинству видов оружия, придуманных человеком. Тамплиеры, осознав, что пока не в состоянии очистить Землю от нечисти, решили просто спасти как можно больше людей. Разрозненные группы выживших, рассеянные по всей Земле, стали отступать к Лондону, где, в конце концов, и обосновались.

Британская столица лежит в руинах. Солнца здесь не видели вот уже 16 лет небо закрыли тучи и ядерный смог. НА-ША планета постепенно становится ИХ домом. Обликом Земля все больше напоминает Ад.

Неизвестно, сколько людей выжило. Но те, кто остались, мечтают отомстить. Нанести ответный удар. И самое главное, они учатся. Учатся путешествовать незамеченными. Учатся создавать оружие, пробивающее защиту демонов. Учатся использовать древнюю магию.

Люди надеются, что когда-нибудь они смогут закрыть Врата Ада.

Одинокая женщина желает познакомиться...

КУКЛА БАРБИ

Волею разработчиков в Hellgate: London разрешено играть только за людей. Вероятно, кто-нибудь хотел бы выступить на стороне адской нечисти и окончательно добить человечество, но такой возможности нам не предоставят.

Ропер уверяет, что с созданным персонажем ты набалуешься не меньше, чем с куклой Барби. Герою можно придать практически любой облик. На первый взгляд, все обычно: ты выбираешь пол персонажа и его класс, потом определяешься с формой черепа, цветом кожи и волос и всякими усиками-бородками.

На данный момент из всех классов Hellgate: London публике официально представлен лишь Тамплиер. Что касается других «специализаций», то, по сло-





10 04 / АПРЕЛЬ / 2006



вам Билла, он не намерен открывать Америку и, очевидно, не станет отказываться от святой троицы «Воин-Маг-Жрец» (правда, Тамплиер вполне может являться одним из них). Игру можно пройти любым персонажем, поэтому флагшиповцы намерено не создали «вспомогательные» классы. Ведь хорошо знакомые тебе по другим ролевым проектам друиды и барды обладают узкой специализацией и сильны лишь в группе.

Даже представители одного класса в игре разительно отличаются друг от друга. Изначально у них одинаковый список особенностей, однако благодаря обилию заклинаний и навыков можно будет легко «перековать» любого героя под свой стиль игры.

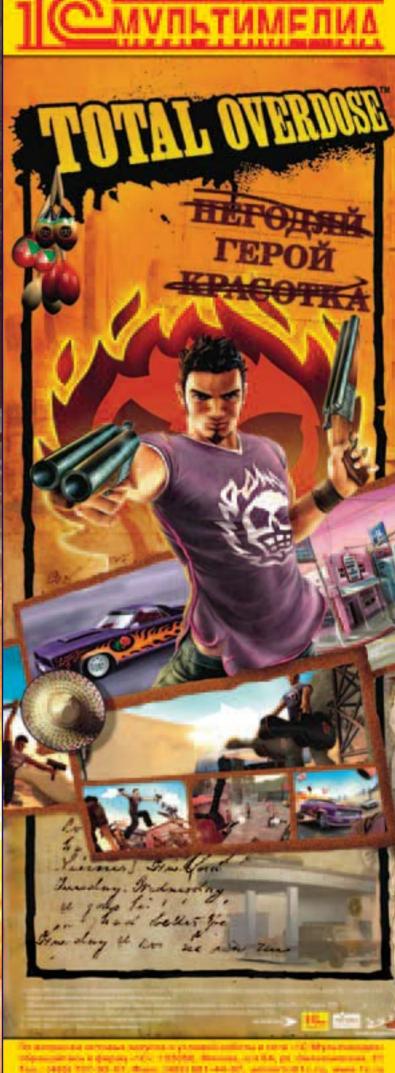
Вообще система развития персонажа в Hellgate: London традиционна для ролевых игр и Action/RPG. Чем больше опыта герой заработал – тем выше его физические и ментальные характеристики, тем больше у него навыков и заклинаний.

Наш подопечный развивается по трем направлениям: атака, защитные ауры и мощные комбинации ударов. Любопытная деталь: в игре нет привычного древа умений. Вместо него используется «меню навыков». Так удобнее: навыки не цепляются один за другой, и нет необходимости тратить драгоценный опыт на изучение ненужных тебе скиллов, двигаясь по ветви пресловутого «дерева». Но не думай, что уже в начале игры удастся выучить самый крутой спелл. Во-пер-

ИНВЕНТАРИЗИРУЙ ЭТО

В ролевых играх ты подбираешь буквально все, что находишь, — авось пригодится. Неудивительно, что геймеры жалуются на маленький инвентарь — время от времени что-нибудь приходится выкидывать. Рюкзак в Hellgate: London, судя по скриншотам, невелик. Однако Билл Ропер обещает, что игроки останутся довольны его размером и удобством. Характеристики рюкзака пока не утверждены окончательно — разработчики ждут начала бета-теста и первых отзывов геймеров. Будет критика — внесут коррективы.





HA KOBEP! | **HELLGATE: LONDON**

ПРАВИЛЬНЫЙ ДВИЖОК

В наше время многие разработчики не утруждаются созданием собственного движка для игры и покупают уже существующие. Однако для Flagship Studios такой путь оказался неприемлемым. Ни один из ныне существующих движков не справился бы с поставленной Биллом Ропером задачей - на лету генерировать разнообразные локации. Пришлось с нуля делать свой «тягач». Результат превзошел все ожидания. Например, движок с ходу высчитывает, как ляжет свет в создаваемой зоне, учитывая все тени и лунные блики.





вых, это дорого стоит. Во-вторых, на ранних уровнях магическая сила героя невысока и, как бы он ни тужился, сотворить заклинание «Умри все живое и мертвое» ему не удастся. Поэтому снатипа суперпрыжка или умения создавать вокруг себя защитную ауру.

лее глубокого погружения в постапокалиптический мир Hellgate: London. Ты много раз наблюдал с высоты птичьего полета за тем, как поступают монстры из классических Action/RPG: как они окру-

чала придется довольствоваться далеко жают героя, как нападают, как убегают. не самыми разрушительными спеллами В шутерах же враги быстрее, и их поведение и атаки не могут быть показаны вроде файербола и простыми навыками схематично, как, допускалось, скажем, в Diablo II. Флагшиповцам пришлось здорово поработать над интеллектом демо-С ШИРОКО ОТКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ нов, чтобы научить их вести бой по-но-Признайся, ты же наверняка подумывал вому и при этом подарить геймеру ощуо том, как здорово было бы сыграть в щение того, что он проводит время за классный hack'n'slash, используя вид Action/RPG, а не за шутером. Новые впе-«из глаз». Точно так же считают и в чатления гарантированы! Flagship Studios. Ребята даже не отпира-Игрокам консервативным, тем не менее, ются, когда их спрашиваешь: вы что, реоставили классический вид от третьего шили скрестить Diablo II и Half-Life 2?! лица. Любители же острых ощущений Кивают и выглядят при этом такими донаверняка будут использовать вид из вольными, что аж завидно становится. глаз героя. Однако учти: едва твой персонаж выхватит холодное оружие, дабы Впрочем, вид от первого лица включен в список особенностей не только ради бопроткнуть демона, камера тут же отод-Разборки с демонами куда веселей, когда ты играешь с парой друзей. В постапокалиптическом Лондоне не осталось машин на ходу.

HELLGATE: LONDON | HA KOBEP!



ПОМОЩНИК ИЗ ГОЛЛИВУДА

Несмотря на большие амбиции, Flagship Studios – маленькая компания, где не держат лишних людей. Нет в штате студии и своего звукорежиссера. Специально для Hellgate: London компания пригласила на эту должность опытного кудесника звука — Дэйва Штейнведеля (Dave Steinwedel), сейчас работающего в Голливуде. Дэйв давно хотел попробовать свои силы в игровой индустрии, и вот мечта сбылась.

Саундтрек пишут сразу несколько композиторов. Кроме того, есть планы привлечь для записи «титровой» песни раскрученную панкгруппу Green Day.



винется за плечо героя. Так поединок выглядит зрелищнее.

ПОЛЕ БИТВЫ: ЛОНДОН

Место действия игры, как это ясно из ее названия и сюжетной завязки, – Лондон. Но не тот Лондон, что показывают по телевизору в новостях. Столица Британии лежит в руинах, а на поверхности свирепствует нечисть. Люди прячутся под землей – тамплиеры и масоны превратили лондонское метро в цитадель, куда не способны проникнуть демоны. От атак подземку охраняют защитное поле и магические руны.

Каждая станция метро стала маленьким городком. Подземные зоны предназначены для общения с NPC и торговли, а потому разработчики сделали их неизменяемыми. Они не генерируются движком заново, как происходит с наземными уровнями. То есть скамейка у входа в палатку оружейника Джона останется сто-

ять на своем месте на протяжении всей игры и не обернется при очередном посещении станции уличным фонарем, а сам Джон не превратится в лекаршу Ванессу.

Разработчики позаботились об удобстве перемещения в мире игры. Есть несколько способов быстро попасть из одной локации в другую, включая перемещение с помощью телепорта. Кроме того, персонаж в любой момент может мгновенно вернуться на ту последнюю станцию, с которой он поднялся на поверхность. С этим методом перемещения ты знаком по Star Wars: Knights of the Old Republic, где во время исследования зоны один мышеклик в меню возвращал партию на базу. Естественно, эта функция не действует в бою. Передвигаться в Hellgate: London разрешено только на своих двоих, но никаких долгих пробежек в поисках врага не предвидится. Выбрался из подземки - готовься к схватке.

ГЕРОИЧЕСКАЯ ЖИЗНЬ

Но довольно об общей механике Hellgate: London. Куда интереснее рассказывать об основах игрового процесса.

Героическая жизнь начинается с простеньких заданий, полученных от местных NPC. С ними нужно общаться всегда, везде и в любой ситуации, поскольку они не только охотно делятся информацией, но и материально готовы помочь, как в любой классической RPG. Например, торговец сулит хорошие деньги за редкий товар – описание задания тут же записывается в PDA. Выполни просьбу и, возможно, ты получишь новое, более интересное и прибыльное поручение.

Однако не стоит думать, что тебя ждет исключительно простенькая, но нудная почтальонская работа. Разработчики позаботились о том, чтобы геймер не заскучал. При каждом новом запуске игра будет тебя удивлять. Дело в том, что события в Hellgate: London генерируются в





Движок Heligate: London способен и не на такие красоты.

случайном порядке. Поэтому никогда не предугадаешь, что ждет впереди. Скажем, ты патрулируешь местность и вдруг видишь перевернувшийся грузовик. Подходишь к машине, желая проверить, не осталось ли чего ценного внутри, и вдруг из кабины вываливается сразу несколько Пожирателей Плоти, зомбиобразных демонов. При повторном прохождении в этой же игровой зоне тебя будет ждать другое приключение. К примеру, ты заметишь человека, отчаянно отбивающегося от демонов и умоляющего о помощи. Помоги ему, и, быть может, впоследствии он присоединится к тебе в другом бою и выручит в тяжелый момент. Однако двигателем сюжета являются не поручения от NPC и не случайные происшествия, а квесты. Как отличить их от прочего событийного шума? Легко! В отличие от будничной геройской рутины сюжетное задание насыщено роликами

на движке и пространными диалогами. Именно квесты раскрывают историю мира после открытия Врат Ада, заставляют игрока принимать непростые решения, меняют поведение NPC и даже ландшафт. Но даже выполнение главного квеста не означает, что ты отложишь Hellgate: London на полку. Все дело в replayability - понятие, которое на русский лучше всего перевести, как «интерес к повторному прохождению». Билл Ропер уверен: по этому показателю Hellgate: London без труда «уложит на лопатки» Diablo II. Десять геймеров, которые собрались вместе, чтобы обсудить одну и ту же локацию, будут рассказывать совершенно разные истории...

СОРТИРОВКА НЕЧИСТИ

Монстры... Пока неизвестно, сколько разновидностей демонов будет представлено в Hellgate: London. На бумаге – их десят-

ПОСПЕШАЙ МЕДЛЕННО

Настоящие творцы никогда не ограничивают себя сроками. В игровой индустрии определение "When it's done" стало притчей во языцех. Не имеет четкой даты релиза и Hellgate: London. Известно лишь, что издательство Namco Bandai намерено выпустить игру в этом году.

Согласно уверениям Билла Ропера, работа над Hellgate: London ведется стахановскими темпами, и сейчас флагшиповцы заняты добавлением в игру новых монстров, заклинаний и
оружия. Также наносятся последние штришки
на полотно сюжета и подкручивается АІ чудищ.







Hellgate: London, Билл Ропер широко разводит руки и говорит, что хотел бы усадить всех за свою игру. Потом становится серьезным и начинает перечислять. Итак, в ряды фэнов Hellgate: London заочно записаны:
– все поклонники *Diablo II*,

- ценители классических MMORPG
- новички в жанре FPS.

- Любишь ли ты хороший экшен и ролевые игры, предпочитаешь ли одиночное прохож-дение или кооперативное — не важно. В любом случае обязательно попробуй Hellgate: London, – говорит гуру.



минающихся особей. Формально нечисть делится на четыре класса: Necros (проще говоря, ходячие мертвяки), Beasts (зверообразные чудовища), Spectrals (существа, внешним видом напоминающие привидений) и True Demons (умные и крайне опасные боссы). Их роднит одно - у каждого демона есть своя особенность, которую геймеру придется учитывать на поле боя. Возьмем, к примеру, Stalkers. Maленькие вертлявые чертяки ловки, как цирковые гимнасты. Они с расстояния забрасывают противника файерболами, а, удирая, способны забраться на любую стену и даже пробежаться по потолку. Или, скажем, Shock Minions - неповоротливые солдаты, больно бьющие электричеством. Молнии вырываются прямо из их металлических «клешней», которыми завершаются руки этих демонов. Shock

ют «тормознутость» четкой координацией действий.

Ну, как с такими справиться? Ясное дело, с помощью навороченного оружия!

ПЕРЕГОВОРШИК

Арсенал достоин отдельного упоминания. Мало того, что в Hellgate: London нам предложат опробовать больше 100 единиц средств убиения, так еще мощь оружия можно будет легко увеличить при помощи Модов. Моды - это и специально разработанные чипы и артефакты неземного происхождения, «выбитые» из демонов, а также реликвии, обладающие священной силой. Скрещенные с базовым предметом, они кардинально изменяют его характеристики. Можно усилить общую огневую мощь пистолета, а можно подготовить его для





PEII. / 2006

HA KOBEP! | HELLGATE: LONDON

ГРЕМУЧАЯ СМЕСЬ

Пара весьма оригинальных особенностей у Hellgate: London имеется, но в остальном это вполне обычная игра. Ее геймплей трудно назвать инновационым. Разработчики ставят единственную цель — развлечь нас, геймеров. И признаются, что, создавая Hellgate: London, почерпнули немало идей из проектов коллегконкурентов. Свои пять копеек на общее дело дали Diablo, Doom, Half Life, StarCraft, Final Fantasy, а также водопроводчик Марио и игровые автоматы вроде «Однорукого бандита». Ума не приложим, как все эти ингредиенты можно смешать в один коктейль!

Возможно, прообразом этого монстра стал Марио...





определенных целей, специализировав, допустим, на пробивании любой защиты. У некоторого оружия есть сразу несколько пустых слотов для Модов, так что из плохонького меча, в конце концов, вполне реально собрать аналог Эскалибура, легендарного меча короля Артура.

Если повезет, на поверхности Лондона можно отыскать действительно редкое и даже уникальное оружие. Есть, к примеру, меч, остроумно названный Переговорщиком. Это стандартный и довольно слабый клинок. А вот если ты найдешь Святой Переговорщик, радостно хлопай в ладоши и кричи: «Йи-ха!» – выглядит меч так же, как Переговорщик, но по своим характеристикам здорово превосходит его и вдобавок подарит тебе несколько приятных бонусов.

Нельзя забывать и о том, что армейское оружие малоэффективно против адской нечисти. Обычная винтовка уложит раз-

ве что мелкого беса, и то если он истощен после болезни. Крупные, могучие демоны требуют особого подхода. Тут не обойтись без тайных знаний тамплиеров и масонов. Владея магией или алхимией можно модифицировать существующее оружие или создавать новое – из современных материалов по древним чертежам.

Что касается самой боевой системы, то она работает по законам RPG, а не шутера. Оружие может быть либо самонаводящимся, либо с большой зоной поражения. Если ты не попал в цель, это не означает, что плохо целился. В промахе виновата низкая точность стрельбы твоего персонажа. Улучши этот показатель и ты станешь гораздо чаще поджаривать монстров. Кстати, Билл Ропер, намеревающийся угодить чуть ли не каждому геймеру, подумывает, а не разрешить ли игроку по желанию отключать автоприцеливание...









Передача графической информации

Интегрированные Графические Решения

Leadtek - работа в режиме реального времени и передача мультимедийных данных Мы предлагаем полные VGA и Multi-Media решения, чтобы обогатить Вашу жизнь



- #512M8/256 bit, High Speed DDR3 Memory
- Core/Memory Clock 650/1600MHz
- *Dual-Link DVI Support
- F90nm Process Technology
- Support 2560x1600 Resolution Display



- 256M8/128 bit, High Speed DDR3 Memory
- ■Core/Memory Clock 560/1400MHs
- Single Dual-Link DVI Support
- #90nm Process Technology Support 2560x1600 Resolution Display

НА КОВЕР! | **ИНТЕРВЬЮ С БИЛЛОМ РОПЕРОМ**



БИЛЛ РОПЕР: «А ЧТО, ЕСЛИ БЫ ВСЕ БЫЛО ВОТ ТАК?»

Почему после Diablo и Diablo II бывшие сотрудники Blizzard North взялись за ролевой экшен? Кто стал автором идеи Hellgate: London? Отчего в качестве места действия разработчики выбрали именно британскую столицу? Ответить на эти вопросы мы попросили Билла Ропеpa (Bill Roper). Неужели ты не знаешь, кто это такой?! Тогда пусть он представится

Билл Ропер (далее Б.П.).: Привет, читатели журнала «PC **ИГРЫ»**. Меня зовут Билл Ропер, и сейчас я - исполнительный директор Flagship Studios. До этого я девять лет вкалывал на Blizzard Entertainment. Знаете такую компанию? Ну, так вот, там я значился вице-президентом студии Blizzard North и одним из директоров Blizzard Entertainment. Управлял разработкой внутренних проектов компании, контролировал их и помогал в формировании общей

> продюсерских должностях я участвовал в создании таких хитов Blizzard, как

концепции игр. С 1994

по 2003 год на разных

Warcraft II: Tides
of Darkness,
Diablo, StarCraft,
Diablo II,
Warcraft II:
Beyond the
Dark Portal M
StarCraft:
Brood War.

шие умы Flagship

В 2003 году я покинул Вlizzard и вместе с коллегами **Эриком** и **Максом Ше-**ферами (Erich & Max Schaefer), **Дэвидом Бреви-**ком (David Brevik) основал Flagship Studios. В проекте **Hellgate: London** я работаю над сюжетом и помогаю с дизайном.

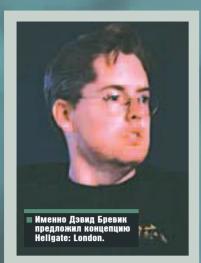
РС ИГРЫ: Как возникла идея Hellgate: London?

Б.Р.: Буквально на следующий день после того, как мы уволились из Blizzard North, я вместе с Эриком и Максом Шефферами

встретились с Дэвидом Бревиком. Мы устроили «мозговой штурм» - искали идею для первой игры. Дэвид предложил концепцию Action/RPG с видом от первого лица, в которой почти все генерируется на лету и в случайном порядке. Следующие 45 минут мы провели, проверяя концепцию на прочность: пытались найти в ней изъяны. Но идея «устояла» под нашим натиском, и мы перешли к обсуждению времени и места действия. Думаю, многие удивились, узнав, что мы не стали делать фэнтезиигру в духе Diablo II. Труднее

сам.

ИНТЕРВЬЮ С БИЛЛОМ РОПЕРОМ ГНА КОВЕР!



всего было разъяснить потенциальным издателям, почему Hellgate: London столь разительно отличается от других ролевых проектов.

РС ИГРЫ: Да, издатели отличаются пугливостью. А что для вас стало самым сложным в процессе трансформации идеи в полноценную игру?

Б.Р.: С одной стороны, мы знали, что наша концепция понравится геймерам, а неповторимость мира Hellgate: London заставит их проходить игру снова и снова. С другой стороны, мы вторглись на «неизведанную территорию». Я имею в виду 3D и вид от первого лица. Однако мы верим: каждый, кому нравились наши прошлые игры, что мы делали в Blizzard, полюбит и Hellgate: London.

РС ИГРЫ: Откуда черпали вдохновение для игры?

Б.Р.: Из видеоигр, фильмов, телепередач и даже музыки. Мы несколько раз посетили Лондон, изучили историю города, его ар-

хитектуру и мифы, начиная с античных времен и заканчивая сегодняшним моментом. Мы пересмотрели десятки фильмов «по теме» и даже сделали пару настольных игр, чтобы протестировать наши идеи. А потом смешали все впечатления в едином мире и сюжете, построенном на фактах и мифах. В своей игре мы задействовали рыцарский орден тамплиеров и масонов. Мы используем географические ориентиры, вроде Биг Бена или собора святого Павла. Мы ссылаемся на исторические события вроде чумы, охватившей Европу в средние века, или Великого лондонского пожара 1666 года. Однако мы не чураемся мистики и представляем каменные сооружения (Стоунхендж и его аналоги) чем-то вроде трубопровода магической энергии, опоясывающего Лондон. Из всех этих «кирпичиков» и сложилась вселенная Hellgate: London.

РС ИГРЫ: Лондон – легендарный город. Как вы считаете, удалось ли вам понять и прочувствовать его мифологию и героическую атмосферу?

Б.Р.: Созданная нами вселенная соткана из фактов и домыслов. Мы словно говорим: «А что, если бы все было вот так?». Мы потратили месяцы на изучение британской культуры, обычаев, фольклора и тайных организаций.

Лондон – великолепное место действия для ролевой игры. За столетия своего существования он прошел через многие бедствия и не раз преображал-

ся. Античный город Лондиниум, основанный друидами, пережил римскую оккупацию, чуму, пожар и две мировые войны. Лондон постоянно менялся, ведь его неоднократно отстраивали заново. Кроме того, на наше решение выбрать столицу Британии повлияла ее подземная система. Я говорю не только о метро. Римские акведуки, госпитали викто-

рианской эпохи, бомбоубежища – все они располагались под землей.

РЕМІГРЫ: С какой наиболее серьезной проблемой вы столкнулись во время разработки Hellgate: London? И как решили ee?

Б.Р.: Мы изо всех сил стараемся сделать Hellgate: London той игрой, какой она должна быть. Одна-

> ко совершенство недостижимо. Поэтому сложнее всего для нас было решить, что НЕ делать. Многие идеи пока отложены. Впрочем, я надеюсь, мы реализуем все наши задумки в следующих частях игры.

РС ИГРЫ: Можете ли вы представить Hellgate: London всего тремя словами?

Б.Р.: Невероятно разнообразная забава!

РС ИГРЫ: Спасибо за интервью, Билл. Мы с нетерпением ждем выхода Hellgate: London.



HA KOBEP! | **КУДА УХОДЯТ ИЗ BLIZZARD?**

При всем нашем уважении к студии Blizzard Entertainment, нельзя не отметить: сотрудники знаменитой компании постоянно жалуются на свою жизнь. То им недоплачивают, то их недооценивают, то недопонимают. Самые обиженные уходят в свободное плавание и начинают свое дело. За последние пять лет Blizzard превратилась едва ли не в главную кузницу кадров американской игровой индустрии.

Помимо Flagship Studios, от великой компании отпочковались еще четыре студии. И надо заметить, пока судьбы новичков складываются весьма удачно. Вероятно, фраза «Здравствуйте, я когда-то работал в Blizzard» оказывает магическое

воздействие на издателей.

ARENANET

Первыми «беженцами» среди сотрудников Blizzard Entertainment стали Пэт Виатт (Pat Wyatt), Майк О'Брайан (Mike O'Brien) и Джефф Стрейн (Jeff Strain). Они покинули «родимый дом» в марте 2000 года, перебрались в Сиэтл и основали там компанию Triforge. Правда, ребята недолго проработали под этим именем – в августе того же года студию переименовали в **ArenaNet**. Примерно тогда же стало известно, что новая компания работает над MMORPG для южнокорейского издательства **NCsoft**. Ну, а в декабре 2002 года корейцы купили перспективную команду.

О приобретении они явно не пожалели. Опыта у отцов-основателей ArenaNet хватало. Пэт Виатт был главным программистом серверной сети **Battle.net**. Персональная гордость О'Брайана – трехмерный движок, используемый в **Warcraft III**. Он также числился главным программистом этой игры. Стрейн же – создатель редактора компаний к **Starcraft**. Не удивительно, что у ребят получилось сотворить такое чудо, как **Guild Wars**. Онлайновая ролевая игра, сегодня являющаяся главным конкурентом **World of Warcraft**.



разошлась миллионным тиражом. Сейчас разработчики корпят на адд-оном Guild Wars: Factions, о котором мы подробно рассказали в прошлом номере.

Person Revision Roboto.

Person Republic Roboto.

Person Revision Roboto.

Person Republic Roboto.

Person Revision Roboto.

Person Republic Roboto.

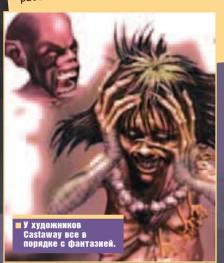
Person Revision Roboto.

Person Revision R

КУДА УХОДЯТ ИЗ BLIZZARD? ∣ НА KOBEP!

CASTAWAY ENTERTAINMENT

Blizzard North больше нет, но дело Diablo и Diablo II живет. К числу продолжателей «славных традиций» относятся и сотрудники студии Castaway Entertainment, основанной летом 2003 году выходцами из Blizzard. А точнее Майклом Синдиззо (Michael Seandizzo), написавшим код серверной сети Battle.net, и его братом Стефаном Синдиззо (Stefan Seandizzo), который работал в Blizzard дизайнером уровней.



Поскольку послужной список Майкла и Стефана заслуживает уважения, они без труда заключили партнерский договор с издательством Electronic Arts. Castaway не стала изобретать велосипед и занялась разработкой фэнтезийной Action/RPG в лучших традициях Diablo. Однако когда проект достиг стадии альфа-версии, «электроники» разорвали контракт со студией. И дело даже не в том, что им не понравилась игра. На Castaway попросту решили сэкономить - больно уж дорогим выходил

Пользуясь заминкой, разработчики решили подправить концепцию своей пока так и не анонсированной игры, а то она стала казаться им «слишком плос-



кой». Более глубокий сюжет и перевод всего и вся в 3D – таков новый девиз Castaway. Работу над проектом они планируют завершить в 2006 году.

RED 5 STUDIOS

В сентябре 2005 года Blizzard покинули Марк Керн (Mark Kern), глава команды, сделавшей World of Warcraft, арт-директор мира Азерот Уильям Петрас (William Petras) и Тейвон Юн (Taewon Yun), курировавший запуск WoW в Корее. Трое друзей основали Red 5 Studios, компанию, чья специализация - онлайновые игры. На сайте студии бывшие сотрудники Blizzard расхваливают себя направо и налево, козыряют успехом WoW и обещают раздвинуть границы жанра MMORPG онлайновой игрой из разряда «не-такаякак-все». Однако анонсировать свой дебютный проект ребята не торопятся, хотя издатель у него уже есть - во время сдачи этого номера стало известно, что Red 5 Studios подписала соглашение с корейским паблишером Webzen.

В Red 5 хотят сотворить проект, который раздвинет границы жанра онлайновых RPG.



HYBOREAL GAMES

В августе прошлого года Blizzard Entertainment закрыла свою северную студию Blizzard North, не выпустившую за пять лет ни одной новой игры, и объединила ее с южной. Обе компании расположены в Калифорнии, но в разных городах. Сотрудникам Blizzard North велели перебираться в Ирвин, где ковались World of Warcraft, серия Warcraft и Starcraft. Однако не все «северяне» захотели переезжать. Те, кто остались, основали студию **Hyboreal**

Games. У руля новой компании встали игроделы со стажем: Эрик Секстон (Eric Sexton), Мичио Окамура (Michio Okamura) и Стивен Ву (Steven Woo), чьи имена ты без труда найдешь в титрах Diablo II. Парни сразу же выдали название своего первого самостоятельного проекта - Starfall. Судя по предоставленным концептам, нас ждет ролевая игра в фантастическом антураже. В программном заявлении разработчики уверили геймеров, что их девиз - «Геймплей превыше всего», и что Starfall «полетит» даже на компьютерах класса low-end.



The Movies признана **ЛУЧШИМ СИМУЛЯТОВОМ**

Академия интерактивных искусств и наук (Academy of Interactive Arts and Sciences) вручила свои награды в области интерактивных достижений. Мероприятие без особой помпы прошло в Лас-Вегасе. Игрой 2005 года признали экшен God of War для PS2. Среди компьютерных игр отличились Battlefield 2 (лучшая РС-игра, лучший шутер и лучший сетевой геймплей), **The Movies** (лучший симулятор), а также сразу две MMORPG от корейской NCsoft (City Villains и Guild Wars поделили победу в номинации «Лучший многопользовательский онлайновый проект»).



Продюсер компании Digital Illusions Дэн Блэкстоун (Dan Blackstone) - большой шутник. Представляя публике консольную версию Battlefield 2, на вопрос о дальнейших планах компании он ответил загадкой:

Мы собираемся анонсировать очень большой проект. Могу только намекнуть: 3213 разделить на 3 и умножить на 2. Или, если сказать по-другому, квадратный корень из 4588164.

Фэны Battlefield 2 провели несложные математические вычисления и в обоих случаях получили число 2142. Похоже, следующей игрой Digital Illusions может стать шутер Battlefield 2142.

► MHALO 2 – ТОЛЬКО НА VISTA



ко на Windows Vista.

Windows Vista (до недавнего времени - Longhorn), тем чаще представители Microsoft заявляют о своих намерениях

повысить привлекательность РС в качестве игровой платформы. Недавно с программной речью выступил Питер Myp (Peter Moore), ранее руководивший Хоох-дивизионом в Microsoft, а ныне возглавивший также внутреннюю группу Games for Windows.

Хочу извиниться перед всеми за то, что мы позабыли об игровых возможностях нашей платформы №1, - заявил Мур. - В течение последних лет мы были заняты другими делами. Однако с выходом Vista все изменится. Новая операционная система провозглашена «самой дружелюбной» к компьютерным игрокам. Папка My Games станет не менее важ-

ной, чем My Documents или My Pictures. Vista облегчит поиск и установку патчей к играм, а также позволит родителям контролировать, во что и как долго играет их чадо, и в

случае чего принять меры. Также значительно ускорится процесс установки игр на жесткий лиск.

Первым же подарком Microsoft геймерам, выбравшим РС, станет порт Halo 2, лучшего шутера, существующего на Хьох. Однако с новыми приключениями Мастера Чифа смогут познакомиться лишь обладатели Windows Vista на других операционках игра не пойдет. Портированием под строгим контролем Bungie Studios занимается неназванная компания. Выйти РС-версия Halo 2 должна практически одновременно с Vista, то есть во второй половине этого гола.

■ БОЛЛ ЗАВЯЗЫВАЕТ С ИГРОНИЗАЦИЯМИ

Ты не поверишь, но немецкий режиссер **Уве Болл** (Uwe Boll), загубивший кинобудущее таких игровых серий, как House of the Dead. Alone in the Dark u BloodRayne, umeет наглость ругать геймеров и игровую прессу. Ему, видите ли, не нравится титул «худший режиссер современности». По мнению Болла, геймеры должны быть счастливы,

что хоть кто-то снимает фильмы по мотивам игр, а журналисты профильной прессы обязаны всячески поддерживать его, вне зависимости от качества картин. Виноваты и издательства: ему с радостью продают права на игронизацию, и только. Никакой помощи в

рекламе. Компания Atari делала Alone in the Dark 5 к премьере фильма Болла, но потом закрыла студию, занимающуюся проектом, и даже не извинилась перед Уве.

- Не стану утверждать, что в будущем не куплю ни одной лицензии на экранизацию заявил Болл. Если не врет, нам осталось вытерпеть только In the Name of the King: Dungeon Siege Tale, Postal и, собственно, Far Cry.



[22] 04 / АПРЕЛЬ / 2006



7



Издательство THQ заключило соглашение с польской студией People Can Fly, известной по брутальному шутеру Painkiller. Договор касается очередной игры поляков, являющейся новой интеллектуальной собственностью (то есть, о продолжении Painkiller можно пока забыть). Неназванный проект будет шутером и выйдет осенью 2007 года для консолей нового поколения и РС. Попав под покровительство THQ, People Can Fly присоединилась к широкой сети компаний, сотрудничающих с издательством (12 внутренних студий и 25 независимых).



Вновь возобновился поток слухов касательно покупки британской Lionhead Studios. Компания, только за прошлый год выпустившая сразу три хита (Fable: The Lost Chapters, Black & White 2 u The Movies), является лакомым кусочком для издательств. Среди тех, кто не скрывает свой интерес, **Ubisoft** и вездесущая Microsoft. О ходе переговоров ничего не известно, однако эксперты считают, что y Microsoft больше шансов на покупку. Питер Молине (Peter Molyneux) дружит с руководством Xbox-департамента, a Lionhead как раз разрабатывает Fable 2 для Xbox 360.

■ ACTIVISION БОРЕТСЯ
ЗА СКАЛЬПЫ АПАЧЕЙ





Ох, и намучалось издательство Activision с экшеном Gun. Во-первых, игра продается из рук вон плохо. Вовторых, пришла еще одна беда, которую совсем не ждали. Голос подала Ассоциация развития американских индейцев. Членов организации возмутило, что в игре, действие которой разворачивается на Диком Западе в конце XVIII века,

убивают сотни апачей, а также разрешено (и даже нужно – по условиям некоторых миссий) снимать скальпы с индейцев. Да еще и специальным ножом для скальпирования! По мнению представителей Ассоциации, в Gun налицо проявления расизма и смакование политики геноцида, проводимой белыми против коренного населения Америки. В специальной петиции Ассоциация призвала бойкотировать Gun и другие игры Activision до тех

пор, пока не выйдет цензурированная версия.

Вскоре издательство выступило с разъяснениями своей позиции: Gun показывает жестокость жизни на Диком Западе, и скальпирование врагов – исторический факт, а не выдумка разработчиков. Кроме того, в игре можно скальпировать не только индейцев, но и белых. Руководство Activision принесло свои

извинения всем, кого оскорбили события, отображенные в игре. О выпуске цензурированной версии – ни слова.

Ассоциация развития американских индейцев продолжает настаивать на бойкоте продукции Activision:

– Да, геноцид индейцев белыми – исторический факт. Только вот мы не видели игр, романтизирующие рабство, линчевание и Холокост. Тоже, между прочим, реальные явления.

ыБЫТЬ ЛАРОЙ КРОФТ

На снимке: директор

амениканских инлейцев.

Если помнишь, к выходу каждой новой части экшен-сериала *Tomb Raider* издательство Eidos Interactive подыскивало новую модель, которая изображала Лару Крофт в рекламе, телешоу и на всевозможных выставках. Несмотря на то что в прошлом году компания SCi купила Eidos, традиция не прервется. 7 апреля на прилавки ма-

газинов ляжет *Tomb Raider: Legend*, седьмая серия приключений британской авантюристки благородного происхождения. В ожидании этого события SCi познакомила публику с двадцатилетней моделью из Лондона **Каримой Адебейб** (Karima Adebibe), которой и предстоит быть Ларой Крофт в течение года. Кариму отобрали из многих тысяч претенденток. Теперь ей придется пройти ускоренный курс физической подготовки, научиться дер-







Французское издательство Ubisoft издаст РС-версии трех необычайно популярных экшенов, разработанных компанией Сарсот. Речь идет о Resident Evil 4, Onimusha 3: Demon Siege и Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition. 3a Resident Evil 4 хочется сказать отдельное спасибо – этот убойный экшен, признанный лучшей игрой на GameCube, мы ждали давно. Впрочем, специальная версия Devil May Cry 3 тоже придется ко двору - на РС подобных игр просто не существует. Что касается Onimusha 3: Demon Siege, то она уже продается в магазинах.



Против злополучного экшена Grand Theft Auto: San Andreas ополчились даже проститутки. Американская организация Sex Workers **Outreach Project USA** (SWOP), занимающаяся защитой прав работников сексуальной индустрии, выступила с призывом бойкотировать игры серии GTA, поскольку в San Andreas игроку разрешено убивать и насиловать проституток. Что ж, убивать в экшене Rockstar Games можно всех, а вот изнасилования - вымысел SWOP. Со стороны издателя Take Two Interactive пока не последовало никакой реакции на обвинения.

■TAKE TWO XOTST KYRUTЬ

Американскую компанию **Take Two Interactive** лихорадит. Большинство напастей по-прежнему связано с эротической мини-игрой, обнаруженной в экшене *Grand Theft Auto: San Andreas*. Сразу в нескольких штатах США готовятся к судебному рассмотрению иски, в которых истцы требуют лишить Take Two денег, заработанных на San Andreas за период, пока рейтинг игры не был изменен. Речь

идет о десятках миллионов долларов, а у Take Two сейчас и так каждый цент на счету. По результатам за прошлый финансовый год, издательство получило лишь 37.5 миллионов долларов дохода – чуть ли не в два раза меньше, чем в 2004. Акции Take Two упали в цене на 14 процентов, но вскоре снова поднялись, поскольку появи-

лись слухи о покупке издательства сторонней компанией. И знаешь, кто положил глаз на Take Two? Наша старая знакомая – инвестиционная фирма Elevation Partners, которая в прошлом году чуть было не купила Eidos Interactive, а потом приобрела сразу две успешных студии (Bioware и Pandemic) и объединила их в одного суперразработчика. По информации из надежного, но, конечно же,

неофициального источника, Elevation Partners оценила Take Two в миллиард долларов и готова вместе с партнером, фондом Pequot Capital, заплатить эти деньги хоть завтра. Однако аналитики крупнейшего банка США Bank of America ставят под сомнение возможность сделки: мол, покупатель идет на слишком большой риск.

ся и с **Episode Two**, то выпус-

тят его не раньше конца 2007

года. Однако, оказалось, разработка второго эпизода длится почти столько же вре-







ЫHALF-LIFE 2: ЭПИЗОД ВТОРОЙ



Недавно компания Valve Software неожиданно объявила о том, что адд-он Aftermath к главному шутеру 2004 года Half-Life 2 будет первым звеном в цепочке дополнений, и переименовала его в Half-Life 2: Episode One.

Пресса немедленно забросала вопросами маркетингового директора Valve **Дуга Ломбарди** (Doug Lombardi). Всех интересовало, как обстоят демени, сколько трудились над экс-Aftermath (закрадывается подозрение: а не поделили ли дополнение пополам – для большей выгоды). Ломбарди подтвердил: Episode Two выйдет в этом году, вероятнее всего, под Рождество.

Дизайнер Valve Po-бин Уокер (Robin

Рождество.
Дизайнер Valve **Po- бин Уокер** (Robin Walker) сообщил, что Episode One, рассчитанный на 4-6 часов игрового времени, завершится неким пиковым моментом, не являющимся полноценной развязкой истории. Он также заверил

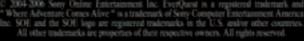
геймеров, что компания не намерена экспериментировать с формулой успеха Half-Life 2, и геймеры получат «именно то, чего хотят».

ла со второй главой саги Half-Life 2. Valve потребовалось полтора года на подготовку первого адд-она – если создатели будут столько же возить-

[26] 04 / АПРЕЛЬ / 2006













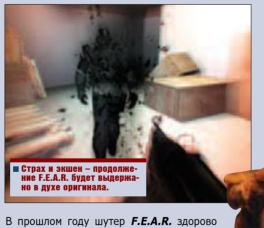
В Австралии запретили продавать экшен Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, посвященный граффити и борьбе за свободу. Сначала организация, занимающаяся оценкой игр, присвоила Getting Up рейтинг «От 15 и старше», но после повторного рассмотрения забраковала проект. Причина – в экщене студии The Collective открыто учат портить муниципальную собственность при помощи баллончиков с краской. Руководство издательства Atari, которое уже отпечатало австралийский тираж и вложило немалые деньги в рекламу, пребывает в недоумении и унынии.



Девять нью-йоркских энтузиастов из Trauma Studios в свое время сделали Desert Combat, лучший мод для онлайнового шутера Battlefield 1942. Шведская компания Digital Illusions приметила новичков и купила студию. Увы, после релиза Battlefield 2 шведы закрыли ньюйоркское отделение, мотивируя решение фразой «времена меняются». Однако сотрудники Trauma не растерялись и на днях под новой вывеской - Kaos Studios - поступили на работу в издательство **THQ**. Ребята заняты разработкой нового шутера, который выйдет на РС и консолях в следующем году.



¥F.E.A.R. 2 НЕ БУДЕТ



В прошлом году шутер *F.E.A.R.* здорово напугал геймеров. Monolith Productions продолжит исследование феномена страха – уже объявлено о разработке сиквела игры для РС и консолей нового поколения. Но не ищи в Интернете информации о *F.E.A.R.* 2. Права на название принадлежат Vivendi Universal Games, а Monolith больше не сотрудничает с этим издательством. Оно и понятно – в прошлом году студия была куплена Warner Brothers Interactive Entertainment. Впрочем, права на вселенную F.E.A.R. остались за Monolith, так что нас ждет новая встреча

со старыми знакомыми. Разработчики уверены: фэны шутера купят продолжение под любым именем.

По словам президента студии **Саманты Райан** (Samantha Ryan), разработка РС-варианта сиквела является приоритетной. Для приставок выйдут специальные, сильно измененные версии игры. Сейчас Monolith активно нанимает новых сотрудников: студии не хватает рабочих рук для реализации амбициозных планов, связанных с вселенной

F.E.A.R. Пока неизвестны ни назва-

ние, ни ориентировочная дата выхода, ни какие-либо детали относительно второй части С.Т.Р.А.Х.а.

■ Райан ищет талантливых разработчиков для сиквела F.E.A.R.

[28]





"The Land of the Rings", "The Fellowship of the Ring", "The Two Towers" and "The Resum of the King" (each one or all of the foregoing as applicable) and the names, characters and places therein, ™ or E (as applicable)

The Saul Zaentz Company & h'a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc.

All Rights Reserved, Convertatt © 2006, © Akella 2006





Британская актриса Кили Хоуз (Keeley Hawes) подарит свой голос Ларе Крофт в Тоть Raider: Legend. Предполагалось, что расхитительницу гробниц будет озвучивать Рэйчел Вейс (Rachel Weisz), знакомая тебе по приключенческому фильму «Мумия». Однако из-за беременности Вейс отказалась от роли Лары. 29-летняя Кили Хоуз - «ветеран» английского телевидения. На родине она стала известной благодаря популярному телесериалу MI-5. Разработчики Tomb Raider: Legend в восторге от голоса Хоуз, и находят его одновременно аристократичным и страстным.



Electronic Arts обвинило Ubisoft в практике крепостного права на территории Канады. Оказывается, в Ubisoft Montreal разработчиков обязывают подписать контракт, согласно которому, уволившись, те не имеют права в течение года устраиваться на работу в другую игровую компанию. В Канаде такое ограничение свободы легально. Представители Ubisoft уверяют: подобные контракты подписывают только игроделы, имеющие доступ к особо важной информации. А ЕА все равно наняла разработчика, только что ушедшего из Ubisoft Montreal. Назло, наверное.

ЫУ БРУНО ЕСТЬ ПЛАН



Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure не выведут Atari из «штопора». Так что же за план придумал исполнительный директор Atari Бруно Боннелл (Bruno Bonnell)? Он предложил ввести режим строгой

директор Atari **Бруно Боннелл** (Bruno Bonnell)? Он предложил ввести режим строгой экономии, урезать штат издательства в Северной Америке (там, видите ли, аж 250 едоков), расстаться с правами на некоторые игровые лицензии и переориентировать компанию на работу с внешними студиями. Своих же разра-

Lines, Dungeons & Dragons Online и Mark

ботчиков Atari продаст, но не раньше, чем те сдадут текущие проекты. Сейчас издательству принадлежит пять студий: Reflections, Melbourne House, Paradigm, Shiny Entertainment и Eden Studios. В настоящий момент эти компании заняты новыми частями популярных сериалов Driver, Test Drive и Earthworm Jim.

– План! У кого есть план? Нам срочно нужен

– У Бруно есть план!

план!

– У Бруно? Скорее к нему!

Эта балаганная сценка передает атмосферу легкой паники, воцарившейся в **Atari** после того, как бухгалтера представи-

ли финансовый отчет за последний квартал прошлого года. В нем черным по белому значилось: вместо планируемых 20-ти миллионов прибыли – почти 5 миллионов убытков.

■ Ha Driver: Parallel

большие надежды.

Нынешняя ситуация ставит под вопрос будущее издательства. Американская кредитная компания **HSBC Business Credit** отказала в будущих кредитах, так как Atari не вернуло прошлые долги. Вице-президент издательства **Дайан Бейкер** (Diane Baker) написала заявление об увольнении. Даже хорошие продажи блокбастеров **Driver: Parallel**



¥ FALLOUT 3 НЕ ВЫЙДЕТ В 2006 ГОДУ



оставила за собой только права на интеллектуальную собственность и на создание онлайновых игр по Fallout.

Прошло почти два года, а Bethesda не показала даже концепт-арты третьей части знаменитой постапокалиптической RPG-серии. И, судя по всему, ждать придется долго: компания не планирует демонстрировать Fallout 3 на майской выставке электронных достижений **E3 2006**.

– Могу вас уверить, на ЕЗ этой игры не будет, и мы еще не скоро будем готовы говорить о Fallout 3, — заявил Пит Хайнс (Pete Hines), отвечающий в Bethesda за связи с общественностью. – Мы не любим рассказывать об игре, пока не можем показать ее.

Верная примета: если разработчик не везет игру на ЕЗ, значит, в этом году ее ждать не стоит. Будем рады, если в случае с

Fallout 3 все будет иначе.

[30] 04 / AПРЕЛЬ / 2006

чудеса случаются, и в июле 2004 года

Bethesda Softworks купила права на разра-

ботку и издание игр серии Fallout. Interplay



■ Первый арт Джима

Ли для SOE

Популярнейший художник комиксов Джим Ли (Jim Lee), много лет работающий на компанию **DC Comics**, согласился помочь Sony Online Entertainment в создании новой онлайновой игры. Речь идет, разумеется, о так называемом **DC Comics Online** Project. Ли стал одним из режиссеров игры. Комикс-империя DC Comics подарила миру таких популярных героев, как Бэтмен и Супермен. И тот, и другой обязательно появятся в новой игре SOE. Представители компании также намекнули, что любимые поклонниками комиксов города Готэм и Метрополис будут воссозданы в DC Comics Online Project.



В то время как западные издатели жалуются на жизнь и экономят на всем, южнокорейская компания NCsoft процветает. Ставка на онлайновые ролевые игры оказалась верной, и 2005 год принес рекордную прибыль. Благодаря таким популярным MMORPG, как Lineage, Lineage 2, Guild Wars, City of Heroes и City of Villains, издательство заработало 346.5 миллионов долларов - на 17 процентов больше, чем в 2004-ом. Половину выручки принесла родная Корея, четверть - Северная Америка, а остальные продажи сделали Европа и Япония.

≥ ПЕРРИ УШЕЛ, ЧТОБЫ ВЕРНУТЬСЯ



Едва стало известно о том, что издательство Atari, увязшее в финансовых проблемах, намерено поправить положение за счет продажи принадлежащих ему компанийразработчиков, Дэйв Перри (Dave Perry) покинул Shiny Entertainment. Именитый игродел основал студию в далеком 1993 году. Спустя девять

лет Shiny перешла во владение Atati за «пустяковые» 47 миллионов долларов. И вот на повестке дня – очередная смена хозяев. Не подумай, что Перри уволился из Shiny от обиды. Ничуть не бывало. Дэйв просто беспокочтся, как бы Atari не продешевила или не отда-

ла компанию ненадежному покупателю из Конго. Он хочет контролировать процесс продажи. – Atari без труда продаст Shiny, но, на мой взгляд, я способен помочь в этом деле, - говорит Перри. – У меня хорошие связи и я легко усажу за стол переговоров многие компании. Но пока я являлся наемным работником Atari, мне нельзя было представлять интересы покупателя. Пришлось уволиться.

Перри сообщил, что уже сделал ряд деловых звонков, и интерес к Shiny просто колоссальный. Как только покупатель будет найден, Дэйв вернется на пост главы студии.

Shiny хорошо знакома геймерам по замечательным играм *Earthworm Jim*, *MDK*, *Sacrifice*, *Messiah* и менее ярким, но коммерчески успешным экшенам *Enter the Matrix* и *The Matrix: Path of Neo*. Сейчас компания, где работают 56 человек, трудится над тремя играми, одна из которых – новая история о приключениях знаменитого червяка Джима.



∠ «КРЕСТНОГО ОТЦА» БУДУТ ДОИТЬ

Американское издательство Electronic Arts, выпускающее в конце марта гангстерский экшен *The Godfather*, не намерено расставаться с «Крестным отцом». Продюсер игры Дэвид ДеМартини (David DeMartini) признал: компания купила права на знаменитый фильм, наменитый фильм, наме

реваясь, образно говоря, долго «доить» его, и не успокоится, пока не сделает еще парочку игр. Журналисты тут же истолковали слова ДеМартини по-своему и решили, что «электроники» превратят в экшены все три части «Крестного отца», фильм за фильмом. Но как такое возможно? Ведь во втором и третьем «Крестном отце» главную роль сыграл Аль Пачино (Al Pacino), а он отказался предоставить свою внешность для The Godfather, предпочтя другой экшен по кинолицензии – Scarface: The World is Yours.

Вскоре пресс-служба Electronic Arts внесла ясность. ДеМартини, оказывается,

имел в виду только первый фильм трилогии. С «Крестным отцом» обойдутся так же, как с киносагой «Властелин колец», по лицензии на которую «электроники» до сих пор делают игры. Ты готов к *Godfather Tactics*?



[32] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

■ Быть может, в

будущем нас ждет

Per emission des contrates aux proer de l'apparent participat, de la l'a-100 Myris transagnets edigente, piè sero et gargarq et l'a-1000MA, Moraman, que fistigat, Cartenaremente, 21 Tanno (600) 1007 50 507 Questi (600) 881 - 64-007 palante (600) 881 - 64-007

AGE EMPIRES







«Возникает ощущение, что Ensemble Studios делает игру, совершенную во всем». РС ИГРЫ

«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела столь сногсшибательно». ИГРОМАНИЯ

«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет». СТРАНА ИГР









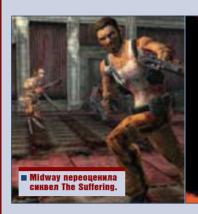
Ha cmeny Men of Valor приходит Men of Horror.

В Польше открылась новая студия, которую, возможно, стоит запомнить. Называется она **The Farm 51**. Четверо основателей имеют приличный опыт работы в игровой индустрии и неплохие рекомендации: Medal of Honor: Allied Assault, Men of Valor: Vietnam и Painkiller. Всего в компании работают двадцать человек. Не так и много, однако The Farm 51 занялась сразу несколькими проектами: две игры предназначены для переносной консоли Nintendo DS. a третья - «инновационный ужастик от первого лица» для персоналки и Xbox 360. Как бы не надорвались ребята!

■ FlatOut 2 может стать последней игрой Empire.

Представители издательства Empire Interactive, штабквартира которого находится в Лондоне, признали: компания продается. Эксперты оценивают ее примерно в 9 миллионов долларов. Покупатели уже вроде бы нашлись: две фирмы из США и одна из Англии. Что за фирмы - пока неясно. Российскому геймеру Empire Interactive известна по гонкам FlatOut и Big Mutha Truckers. Покупателей же, скорее всего, больше привлекает не портфолио издательства, а ее офисы в Европе и США и налаженные партнерские отношения с японскими компаниями Sega и Taito.

■ MIDWAY TEPЯЕТ БОЛЬШИЕ ДЕНЬГИ



У Atari дела идут плохо, а у Midway Games – и того хуже. Финансовый отчет за последний квартал прошлого года не принес боссам Midway ничего, кроме головной боли. Несмотря на рождественский покупательский бум, убытки компании составили 36.2 миллионов долларов. Виноватыми признали ужастик The Suffering: Ties That Bind и гоночный экшен L.A. Rush, чьи продажи оказались куда ниже ожидаемых.

Общие потери компании за 2005

год составили 112.8 миллионов. Однако президент Midway Дэвид Цукер (David Zucker), как истинный гардемарин, не вешает нос. По его словам, издательство вложило огромные деньги в свое развитие и потому ушло в «глубокий минус». Зато компания хорошо подготовилась к работе с консолями нового поколения, и вскоре финансовая ситуация улучшится. В подтверждение уверенности в будущем



ожидаемой MMORPG в Северной Америке. Дата релиза пока не объявлена.

Turbine, создателем он-

лайновой ролевой игры

The Lord of the Rings

Online: Shadows of

Angmar. Midway будет

издателем этой крайне

Также Midway возлагает большие надежды на прибыль от рекламы в своих играх. Издательство заключило соглашение с компанией **Double Fusion**, которая разработала новую технологию, позволяющую размещать и динамично обновлять рекламную информацию в консольных и РС-играх.

▲ ACTIVISION ОБВИНИЛИ В ОБМАНЕ

Даже такая дама

не подстегнула интерес к L.A. Rush



Издательство **Activision** попало в нелепую ситуацию. Британская

Комиссия по рекламным стандартам (Advertising Standards Authority – ASA) сняла с телеэфира рекламу двух игр: Call of Duty 2 и приставочной версии Call of Duty 2: Big Red

Опе. Причиной запрета на трансляцию послужили жалобы трех английских геймеров. Они сообщили, что в рекламе демонстрируются пререндеренные ролики, а не подлинная «картинка» игр. ASA проверила и признала правоту игроков. В адрес Activision полетело письмо с обвинением в обмане потребителей, а на британское телевидение – предписание с требованием убрать ролики Call of Duty 2.

В Activision опешили. Потом представители издательства пояснили ASA, что использование подретушированных материалов для рекламы – общая практика. На сторону Activision встали и другие игровые компании, не заинтересованные в возникновении неприятного для них преце-

дента. Потому как, надо заметить, ретушированием «грешат» все издатели: и западные, и российские. Правда, и шоколадные реки для рекламы делают вовсе не из шоколада...

[34]

The engineering conjugation of a systematic production of the systematic p

60 трасс и 6 спецучастков

на пути через всю зимнюю Россию от Мурманска до Владивостока

• 20 команд-участниц

из Москвы, Санкт-Петербурга, Новосибирска, Екатеринбурга, Киева, Праги...

• 10 видов внедорожников,

сотни вариаций в настройках подвески, шин, балансе тормозов и другх параметрах



Санкт-Петербург

Москва

Мурманск-Владивосток

Екатеринбург Эксклюзи
"Экспедиц
Великоле
создающ

О Зксклюзивное видео и фото "Экспедиции-Трофи"
Великолепная графика, создающая неповторимую атмосферу езды по русским дорогам, атмосферу

приключения

и азарта

Хабаровск

Владивосток

Symphony Ga

0 2006 3AO °1C" ^{*} We права защишень. © 2006 Symphony Gemes. Все права защишень. © 2006 Экспедиция ПРС. Все права защищ Данкая игра основана на технополня Chrome Engine © 1997-2005 Techland. Все права защищень. Настоящий продукт защищен международными договорами и всеми другами тримениямими нормами национальных и международных законодительств.

Кармак перетрудился.

Похоже. **Doom** действительно влияет на психику - у Джона Кармака (John Carmack) случился нервный срыв. Последние семь месяцев ведущий программист id Software трудился над пока не анонсированным шутером и, видимо, переутомился. По свидетельству сослуживцев. Кармак вышел из своего кабинета, тяжело дыша, а потом стал бормотать что-то об импах и какодемонах и шарахаться от коллег. Вызванный врач сделал Джону укол успокоительного, после которого программист начал узнавать друзей. Компания немедленно отправила Кармака в двухнедельный отпуск.



В Интернет просочилась скандальная информация: шутердолгострой **Duke Nukem** Forever - не более чем миф. Разработку DNF прекратили четыре года назад. Глава 3D Realms Джордж Бруссард (George Broussard) не стал афишировать этот факт, испугавшись паники среди акционеров и многочисленных инвесторов, вкладывающих деньги в компанию. Немаленькая команда разработчиков ежедневно приезжает в офис, однако проводит время за сетевыми играми и просмотром телевизора. Пока слух не нашел подтверждения, однако группа акционеров 3D Realms уже готовит судебный иск.

GTA: MOSCOW – PEAЛЬHOCTЬ!



в Америке, а в европейском городе с «ярким национальным колоритом»

следующей части GTA

будет происходить не

В начале марта журнал «РС ИГРЫ» получил подтверждение факта разработки Grand Theft Auto: Moscow. В Москву пожаловала целая бригада из студии Rockstar North: двое дизайнеров уровней, двое художников и трое фотографов. Ребята провели четыре дня в столице нашей родины, с утра до позднего вечера фотографируя натуру (московские улицы, дороги, метро и, конечно же, Красную площадь). К сожалению, рокстаровцы были неразговорчивы, однако, когда бепятам корреспондент правильного журнала о компьютерных играх, в сотый раз спросил: «Rockstar North будет делать Grand Theft Auto: Moscow?». один из дизайнеров вспылил: «Да, черт

возьми! Разве мы похожи на туристов?» На наши разоблачительные письма откликнулась пресс-служба компании Take-Two Interactive, издателя серии Grand Theft Auto. «Take-Two Interactive и Rockstar Games официально анонсируют GTA: Moscow в апреле, гласило сухое сообщение. - Игра будет посвящена судьбе московского таксиста Ивана Горбачева, который случайно оказался вовлечен в кровавые разборки русских, чеченских и украинских бандитов. Игра выйдет на консолях нового поколения и РС. Об ориентировочной дате релиза мы сообщим дополнительно».

«ВОЙНА И МИР» СТАНЕТ СТРАТЕГИЕЙ



Киевская компания GSC Game World со дня на день объявит о новом, грандиозном проекте. Украинцы собираются разрабатывать игру по мотивам романа Льва Толстого «Война и мир». По словам главы компании Сергея Гри-

горовича, решение превратить одно из главных произведений русской литературы в масштабную стратегию в духе серий «Казаки» и

Total War не было легким. Сначала всем сотрудникам GSC Game World выдали роман Толстого и велели внимательно прочитать. Спустя неделю прошел первый «мозговой штурм», где рассматривались любые идеи. Было решено отказаться от большинства любовных линий и сконцентрироваться непосредственно на войне. Поскольку GSC Game World уже сделала одну игру о борьбе с Наполеоном -«Казаки 2», - удалось до-

> вольно быстро разбить роман Толстого на кампании.

Сейчас **«Война** и **мир»** находится на стадии подготовки к разработке. Всерьез игрой займутся после выпуска фэнтезийной стратегии

Heroes of Annihilated Empires. Как уверяет Сергей Григорович, проектом заинтересовались сразу несколько западных издателей.

■ Графика в «Войне и

мире» будет лучше, чем в Rome: Total War

[36]

1 СМУПЬТИМЕЛИА

The properties for the contract of the properties of the contract of the contr













CPL WORLD TOUR OTMEHEH

Шокирующую для всех «квакеров» новость сообщила американская организация киберспортсменов **CPL**. За два месяца до старта грандиозного турнира по **Quake 4** под названием CPL World Tour устроители лишились спонсорской поддержки **Intel**, и мероприятие отменили. А это значит, что миллион долларов призовыми и 10 квалификационных чемпионатов по всему миру накрылись медным тазом. Геймеры, которые уже почти полгода яростно тренируются в Q4, оказались в пролете. Ведь в списке дисциплин WCG 2006 также не нашлось места Quake 4.

VIRTUS.PRO HA WEG 2006

Сильнейшая российская команда по «Контре», Virtus.Pro, оказалась в числе восьми счастливчиков, приглашенных на четвертый сезон престижных соревнований World e-Sport Games. Leлый месяц москвичам предстоит провести в Китае и померяться силами с такими грандами мирового Counter-Strike, как SK-Gaming, complexity, wNv, 4Kings, Catch-Gamer, Project_kr и **NoA**. За две недели до старта WEG 2006 «виртуса» посетят Euro Cyber Games в Германии, где они, в отсутствии американцев, просто обязаны выиграть турнир по Counter-Strike: Source.

✓ VIRTUS.PRO НЕ ПОРАДОВАЛИ



ве состоялся финал зимнего кубка **ASUS 2006**. В трех дисциплинах было разыграно 660 тысяч

рублей, что стало рекордом для этого турнира. Естественно, и состав участников подобрался боевой - в столицу съехались геймеры из России, Украины, Беларуси и Латвии.

В Counter-Strike впервые за несколько месяцев в своем основном составе выступали Virtus. Pro. Но даже это не спасло команду от поражения во втором раунде от St. Islanders и от извечных соперников, белорусов из Tarantul. После вылета VP уже никто не смог помешать харьковчанам из **pro100** занять первое место. В финале они одолели обладателей прошлого ASUS Cup, киевлян из A-Gaming.

В соревнованиях по *Quake 4* за главный приз по традиции сразились россиянин Cooller и украинец **Hunter**, а остальных бойцов словно и не было. В 1/2 плей-офф москвич даже «слил» своему противнику (11:12 на Lost Результаты ASUS Winter Cup 2006:

Counter-Strike 5x5:

1 место – **pro100** (Украина) – 110000 рублей;

Куллера.

со счетом 2:0 в пользу

2 место - **A-Gaming** (Украина) - 70000 руб-

3 место - **Begrip** (Россия) - 40000 рублей.

Quake 4 1x1 (мужской):

1 место - **Cooller** (Россия) - 55000 рублей;

2 место - **Hunter** (Украина) - 40000 рублей:

3 место - **Jibo** (Россия) - 25000 рублей.

Quake 4x4 1x1 (женский):

1 место - **Quetz** (Россия) - \$3000;

2 место - **god-Barbie** (Россия) - \$2000;

3 место - Fly СС (Украина) - \$1000

4 место - **Missv** (США).

🔰 КОНТРА ПО-ДАТСКИ



Более 150-ти команд со всего мира собрались 19-20 февраля в небольшом датском городке Фредерика. Там прошел первый крупный в новом сезоне турнир по Counter-**Strike**. Среди фаворитов не было, пожалуй, лишь SK-Gaming и 3D, но и без них бои получились по-настоящему яркими. Россию на чемпионате представляла сборная солянка St. Islanders (Sally, Rado, mAger, Romjke и Bravich), однако серьезных успехов наши парни не добились. После разгрома в дебюте, учиненного некими 69z, последовала неуверенная победа в дополнительное время над норвежцами из Aftermath. В третьем туре отечественный клан, пусть и в упорной борьбе, но все же уступил финнам из Serious Gaming, ставших в итоге третьими. Все надежды на призовое место рухнули после встречи с местными **Dignitas** в сетке лузеров - последние выиграли со счетом 16:10. После этого внимание российских болельщиков переключилось на команду Norwegians of America, долгое время не выступавшую на турнирах. Возвращение легенды состоялось - в решающем матче NoA красиво расправились с **Fnatic** (16:12 на de nuke).



1 СМУПЬТИМЕЛИА

Parameter and control of the property of the Market and control of the property of the statement of the statemen





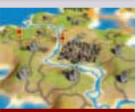
■ Age of Empires III



■ Battlefield 2: Special Forces



■ Call of Duty 2



■ Civilization IV



Command & Conquer The First Decade



■ Rome Total War – Gold

ЫГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / ЯНВАРЬ – ФЕВРАЛЬ 2006 ГОДА

Название игры

Издатель

29 января - 4 февраля

- **01.** World of Warcraft
- 02. Age of Empires III
- 03. Civilization IV
- **04.** F.E.A.R.
- **05.** The Sims 2
- 06. Call of Duty 2
- **07.** Battlefield 2
- 08. Zoo Tycoon 2
- 09. The Sims 2: Nightlife 10. Guild Wars
- Vivendi Universal Games
- 2K Games
- **Vivendi Universal Games**

Vivendi Universal Games

- **Electronic Arts**
- Activision
- **Electronic Arts**
- Microsoft
- **Electronic Arts**

Electronic Arts

Electronic Arts

Electronic Arts

Allume Systems

Microsoft

2K Games

Microsoft

Activision

NCsoft

5 – 11 февраля

- 01. World of Warcraft
- **02.** The Sims 2
- 03. Age of Empires III
- **04.** Civilization IV
- **05.** Battlefield 2
- 06. Zoo Tycoon 2
- 07. The Sims 2: Nightlife
- 08. Call of Duty 2
- 09. Aquazone Seven Seas
- 10. Guild Wars
- Collection

NCsoft

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ/ФЕВРАЛЬ 2006 ГОДА

5 – 11 февраля

- 01. Football Manager 2006
- **02.** Age of Empires III
- 03. Rome: Total War -Gold Edition
- **04.** The Sims 2
- **05.** F.E.A.R.
- 06. Battlefield 2
- 07. World of Warcraft
- **08.** Call of Duty 2 **09.** The Sims 2: Nightlife
- 10. Civilization IV

SEGA

Microsoft SEGA

Electronic Arts

Vivendi Universal Games

Electronic Arts

Vivendi Universal Games

Activision

Electronic Arts

TAKE 2

12 - 18 февраля

- 01. Star Wars: Empire at War
- 02. Football Manager 2006
- **03.** The Sims 2
- **04.** Command & Conquer: The First Decade
- **05.** Age of Empires III
- 06. Rome: Total War -Gold Edition
- 07. The Sims 2: Nightlife
- 08. World of Warcraft
- 09. F.E.A.R.
- 10. Battlefield 2

Lucas Arts **SEGA**

Electronic Arts Electronic Arts

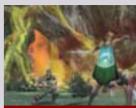
Microsoft SEGA

Electronic Arts

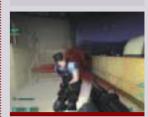
Vivendi Universal Games

Vivendi Universal Games

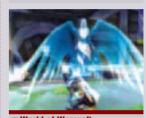
Electronic Arts



Guild Wars



F.E.A.R.



■ World of Warcraft



■ The Sims 2 Nightlife



Zoo Tycoon 2
Endangered Species



■ The Sims 2

а западном фронте без перемен. Неделя сменяет неделю, месяц уходит за месяцем, а в ТОР 10 по обе стороны Атлантики - минимум новинок. Такое впечатление, что собрались закадычные друзья, болтают о жизни и не берут в компанию незнакомцев.

Америка никак не может обеспечить всех нуждающихся персональной копией World of Warcraft. Суди сам: игру выпустили чуть ли не полтора года назад, а она попрежнему возглавляет рейтинг продаж. В Британии похожая ситуация с Football Manager 2006. Не понимаю, там, что ли,

бытовую технику выдают в придачу к футбольному менеджеру?

Другие друзья-товарищи тоже в представлении не нуждаются: Age of Empires III, Civilization IV, Battlefield 2, The Sims 2, Call of Duty 2, F.E.A.R. Заметь, только у последней нет цифры в названии. Геймеры не рискуют и покупают игры, о которых имеют хорошее представление. Англичане, например, тепло приняли Command & Conquer: The First Decade, сборник, объединивший на DVD-диске все части и аддоны знаменитого стратегического сериала. По иронии судьбы, в ту же неделю на пер-

вом месте британского чарта обосновалась Star Wars: Empire at War. Стратегия, действие которой разворачивается давнымдавно, в одной далекой галактике, разработана студией Petroglyth Games, где собрались бывшие сотрудники Westwood. Да-да, той самой компании, которая подарила нам Command & Conquer, В американском рейтинге продаж была замечена лишь одна новинка - Aquazone Seven Seas Collection. Жанр уникальный - симулятор аквариума. Домохозяйки в восторге... За чартами присматривал

Иван "Nemezido" Гусев

№ МГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ Апрель – июнь 2006 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр		Дата выхода
American Conquest: Divided Nati	on	Strategy	Апрель 2006
Bad Day L.A.		Action	Весна 2006
Battlefield 2: Armored Fury		Shooter	Весна 2006
Battleground Europe: World War	II Online	Action	Весна 2006
Call of Cthulhu: Dark Corners of	the Earth	Adventure	Весна 2006
City Life		Simulation	12 мая 2006
City of the Dead		Shooter	Весна 2006
Commandos Strike Force		Shooter	04 апреля 2006
Condemned: Criminal Origins		Shooter	11 апреля 2006
Crime Stories		Adventure	Весна 2006
CSI: 3 Dimensions of Murder		Adventure	Весна 2006
Desperados 2: Cooper's Revenge		Strategy	Апрель 2006
Dreamfall: The Longest Journ	ey .	Adventure	Весна 2006
El Matador		Shooter	II квартал 2006
Empire Earth II: The Art of Supre	emacy	Strategy	Весна 2006
Enemy in Sight		Shooter	Весна 2006
Fear Factor: Unleashed		Adventure	Весна 2006
Fenimore Fillmore's Revenge		Adventure	II квартал 2006
FIFA Street 2		Sports	Весна 2006
Final Fantasy XI: Treasures of Ah	t Urhgan	MMORPG	18 апреля 2006
FlatOut 2		Racing	Июнь 2006
FUEL		Racing	Май 2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hamr	mers	Shooter	Весна 2006
Ghost Wars		Strategy	Весна 2006
Gods and Heroes		RPG	Весна 2006
Guild Wars: Factions		MMORPG	II квартал 2006
Half-Life 2: Episode One		Shooter	24 апреля 2006
Heart of Empire: Rome		Strategy	Весна 2006
Heavyweight Thunder		Sports	Весна 2006
Heroes of Might and Magic V		Strategy	II квартал 2006
Hitman: Blood Money		Action	Весна 2006
Jaws Unleashed		Action	Май 2006

Название 2	Жанр	Дата выхода
Just Cause	Action	Весна 2006
Keepsake	Adventure	18 апреля 2006
Mage Knight: Apocalypse	RPG	Апрель 2006
Monster Madness	Action	Весна 2006
Outrun 2006: Coast 2 Coast	Racing	11 апреля 2006
Paradise	Adventure	Весна 2006
Playboy: The Mansion - Private Part	y Simulation	Май 2006
Pray	Shooter	Весна 2006
RF Online	MMORPG	I квартал 2006
Rise & Fall: Civilizations at War	Strategy	Июнь 2006
Rise of Nations: Rise of Legends	Strategy	Весна 2006
Rogue Trooper	Action	25 апреля 2006
Seed	MMORPG	02 апреля 2006
SpellForce II	RPG/RTS	21 апреля 2006
SWAT 4: The Stetchkov Syndicat	te Action	Весна 2006
The Apprentice	Adventure	Весна 2006
The Elder Scrolls IV: Oblivion	RPG	20 марта 2006
The Godfather	Action	Весна 2006
The Sacred Rings	Adventure	Июнь 2006
The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript	Adventure	Апрель 2006
TimeShift	Shooter	Весна 2006
Titan Quest	Action RPG	Июнь 2006
Tomb Raider: Legend	Action	Апрель 2006
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Shooter	Весна 2006
Tortuga: Two Treasures	Action	Май 2006
Trainz Railroad Simulator 2006	Simulation	Весна 2006
True Crime: New York City	Action	Весна 2006
Tycoon City: New York	Simulation	Весна 2006
Wildlife Park 2	Simulation	Весна 2006
X-Men: The Official Movie Game	Action	Май 2006
Xpand Rally	Racing	Апрель 2006

№ РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
4th Battalion (4-ый Батальон)	MiST Land South	GFI	RPG	II квартал 2006
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1C		Action/RPG Апрель 2006
Diver: Deep Water Adventures	Биарт	Новый Диск	Simulation	Весна 2006
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	Август 2006
Heroes of Annihilated Empires	GSC Game World	GSC World Publishing	Strategy	III квартал 2006
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	III квартал 2006
Lada Racing Club	Geleos	Новый Диск	Racing	Март 2006
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М	Shooter	Весна 2006
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1C	Simulation	Весна 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	When it's done
Swashbucklers: Blue & Grey	Акелла	1C	Action	II квартал 2006
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	II квартал 2006
You Are Empty	Digital Spray Studios	1C	Shooter	2006
В тылу врага 2	Best Way	1C	Strategy	Весна 2006
Волкодав: месть Серого пса	Primal Software	Акелла	Action/RPG	2006
Восхождение на трон	DVS	1C	Strategy	2006
Вторая Мировая	1C	1C	Strategy	2006
Искусство ограбления	PIPE Studio	1C	Action	2006
Завтра война	CrioLand	1C	Simulation	2006
Звездные волки 2	Xbow Software	1C	Strategy	II квартал 2006
Комбат	3AGames	GFI	Strategy	2006
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Akella	Adventure	Апрель 2006
Санитары подземелий	1C	1C	RPG	2006
Танита или Морское Приключение	Акелла	Акелла	Adventure	Апрель 2006
Ядерный титбит 2	VZlab	Бука	Adventure	Апрель 2006

[41] 04 / АПРЕЛЬ / 2006





ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

SHAP TO	







Звездное Наследие 0:	
Корабль Поколений	44
Хроники Тарра:	
Призраки Звезд	44
Frontline Nation	45
The Plan	45
GTR 2	46
Lego Star Wars II:	
The Original Trilogy	46
Half-Life 2:	
Episode One	48
Star Trek: Legacy	50
Звездные Волки 2	52
Flatout 2	54

XIII Век	58
Resident Evil 4	60
Devil May Cry 3:	
Dante's Awakening	62
Pirates of the Burning Sea	64
Blazing Angels:	
Squadrons of WWII	66
Rogue Trooper	68
13 Полк: Военное	
Искусство	70
День Победы 2:	
Новая Война	72
Defcon	74
Tortuga: Two Treasures	76

















П СПОКОЙСТВИЕ И СТАБИЛЬНОСТЬ

Слава Анубису, все вернулось на круги своя. Наконец-то начали выходить новые (и, черт возьми, хорошие!) игры, наконец-то есть, чем занять воющих от скуки рецензентов. Да и в разработке тоже много хорошего.

хорошего.

Half-Life 2: Episode
One – очередная жертва
Steam'изации игрового
рынка. Наш старый знакомый Levelord из Ritual
Entertainment давно
смекнул, что с помощью
этой интернет-службы
можно запросто впаривать
геймерам бесконечные игровые сериалы. Вот и продолжение второй «Халфы»
Valve решила поставить
на поток.
Спешим обрадовать люби-

телей космических приключений: в разработке находится продолжение отечественной ролевой стратегии *«Звездные Волки»*. Во второй части мы встретим старых друзей, заведем новые знако-

мства и наконец-то сами

сектор галактики держать путь. Надеемся, что создатели игры смогут переплюнуть оригинал. Недавно нам довелось поиграть в бета-версию Flatout 2 - спешим поделиться впечатлениями. Похоже, нас ожидает очень недурная аркадная гонка с массой разнообразных игровых режимов и сюрпризов. Играть во Flatout 2 будет по-настоящему весело! Осталось дождаться выхода полной версии игры. Разработчики Defcon предлагают нам принять участие в ядерной войне. Любители киберпанка и ядовито-зеленых символов на черных экранах найдут игру невероятно стильной, всем остальным же стоит обязательно подождать релиза проекта просто для того, чтобы понять, как будет выглядеть обмен ядерными «подарками» из бункеров командо-

сможем решать, в какой

ХРОНИКИ ТАРРА: ПРИЗРАКИ ЗВЕЗД

ПЕРЕГОНИМ WING COMMANDER





■ Несмотря на то что герой игры - кадровый военный, ему придется самому заниматься тюнингом и апгрейдом своего боевого корабля. По мере прохождения игры будут становиться доступными различные блоки и подсистемы корабля, а также корпуса, двигатели и пушки (всего – около 150 экземпляров). Кроме того, герой будет зарабатывать новые звания и даже переходить в другие подразделения «Телестоы».

В мире Тарра воюют. Вся галактика объединилась в едином порыве дать отпор страшным завоевателям и узурпаторам Дэ-Хэттэ, врагам всего живого в этом мире. Галактика медленно умирает, погружаясь в пучину войны и хаоса.

Тем временем, военный корабль «Телестра» направляется охранять группу ученых, которые занимаются исследованием заброшенного города древней расы. До города и ученых «Телестра», впрочем, не добралась: из-за сбоя в системе гипердвигателей корабль попадает в малоизученный рукав галактики. Такова завязка нового отечественного космосимулятора «**Хроники** Tappa» от Quazar Studio (издатель - «Акелла»). В рассказах о своем детище разработчики особенно напирают на то, что наши напарники, управляемые искусственным интеллектом, ведут себя очень натурально. Ребята (целых пять человек!) будут, например, трепаться по радио, изображая активные переговоры. В сражениях пилоты не станут тупо следовать сценарной линии, а, напротив, дадут волю своему электронному «воображению». Заявлено даже,

что каждый из напарников будет обладать своим не-



повторимым характером, определяющим его поведение в бою.

Несколько настораживает тот факт, что запланировано всего девять миссий. Звучит, согласись, как-то неубедительно. С другой стороны, игра обещает быть разнообразной. Разработчики заявляют, что у каждого задания будет детально проработанный сюжет в лучших традициях космофантастики. Плюс – планируются как космические баталии, так и сражения в атмосфере планет. Не в каждом космосиме такое встретишь. За качество картинки опасаться не стоит. Модели кораблей сверкают тысячами полигонов и проработаны очень детально. А что до космоса, то он как всегда черный. Хотя, у тебя будет возможность подкрасить его взрывами и огнем своих пушек. Ожидать «Хроники Тарра» можно не раньше следующего года.



Товарищи из Step Creative Group – люди разносторонние и смелые. Сначала сделали римейк квеста десятилетней давности, а теперь – делают шутер от третьего лица, скрещенный с RPG, в той же вселенной.

Почему у игры такое странное название? При помощи цифры «0» авторы дали нам понять, что «Корабль поколений» – это приквел к недавно вышедшему квесту «Звездное наследие-1: Черная кобра». События в игре разворачиваются за несколько веков до того момента, когда главный персонаж «Черной кобры» потерпел крушение на неизвестной планете. Сюжет игры держится в секрете, но кое-что все же известно. Главгерой вместе с десятком тысяч других людей отправился искать лучшей жизни в неизведанных мирах дальнего космоса. Однако во время полета что-

ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ 0: КОРАБЛЬ ПОКОЛЕНИЙ СМЕНИМ ТЕМУ!

то происходит, мирной жизни на корабле приходит конец, а население разбивается на два враждебных лагеря. Сменилось ли несколько поколений на космической посудине к тому моменту, когда нам вручают бразды правления героем, – неизвестно. Разработчики хитро щурятся и отмалчиваются, заявляя, что «все сами увидите». Учитывая то, насколько хорош был сюжет в «Черной Кобре» – ждем с нетерпением.

Создатели уверяют, что «Корабль поколений» ни в коем случае не будет серьезной RPG – так, всего лишь шутером «с элементами». Однако последующие заявления о том, что в игре будут не только обычные характеристики персонажа (ну, ты знаешь – сила, выносливость, размер обуви), но и различные умения и даже перки (отличительные особенности героя), говорят об обратном.

Сейчас на форуме разработчиков идет оживленная дискуссия, причем многие поклонники почему-то недовольны жанром игры. Негоже, говорят, после квеста делать экшен. Мы же, напротив, поддерживаем начинание **Step Creative Group** и с нетерпением ждем новой информации о проекте.





В темных недрах космического корабля нам придется сражаться с хитрыми и умными врагами. На первых скриншотах, правда, мы видим исключительно трупики каких-то механизировами с собаку. Но лиха беда – начало, скорее всего, по мере прохождения противники будут крепчать и умнеть. ИИ стараются сделать максимально «живым» и злобным.

44 04 / AIPEJIS / 2006

FRONTLINE NATION

БОЛЬШАЯ ПОЛИТИКА





В распоряжении игрока будет несколько видов биологического оружия:
от баллистических ракет до специальных юнитов, заражающих местность прямо по ходу боя. В зависимости от типа смеси взрыв может снизить характеристики и боевой дух противников или же уложить несчастных на месте.

Самый короткий путь к вертикали власти пролегает через компьютерные игры. Один щелчок мышью – и ты уже там. Сводишь дебет с кредитом, ловко удваиваешь ВВП и верховодишь многотысячной армией верных родине и лично тебе солдат.

Frontline Nation – игра о большой политике. Сорок пять стран, от Англии до России, борются за власть в современной Европе. Заключают военные и экономические союзы, ведут тайные переговоры, засылают во вражеский тыл шпионов и не брезгуют ядерным и биологическим оружием.

Frontline Nation поддерживает два уровня управления. В стратегическом режиме игрок руководит государством при помощи глобальной карты: следит за производством, распределяет ресурсы, перебрасывает войска между регионами и налаживает отношения с географическими соседями. Стоит нескольким армиям схлестнуться в одном регионе, игра тотчас переключается в тактический режим. Глобальную карту



сменяет гексагональное поле, смоделированное с учетом ландшафта местности, погодных условий и времени суток. По заверениям разработчиков из Colossai Studios, пошаговые сражения не отнимут у тебя много времени, но поработать головой придется. Важную роль в геймплее играет Организация Объединенных Наций. ООН защищает небольшие государства от нападок агрессоров и следит за порядком в Европе. Кроме однопользовательского режима авторы обещают занимательный мультиплеер с возможностью игры на одном компьютере и по сети. Нам лишь остается добавить, что у Frontline Nation все еще нет издателя. Игра создается на средства разработчиков и выглядит на фоне Massive Assault, прямо скажем, неважно. Геймплей геймплеем, а без красивой графики нынче не обойтись.



Хорошо быть матерым взломщиком! Пару раз в год обчистил какое-нибудь деньгохранилище или сейф с драгоценностями – и живи себе, попивай ром, любуясь прибоем где-нибудь на Карибах. Но в одиночку такие дела проворачивать слишком сложно и скучно. Нужен помощник и компаньон, которому ты безоговорочно доверяешь.

У Роберта Тейлора, главного героя игры **The Plan**, был закадычный друг и подельник – Стив Фостер. Ребята вместе «бомбили» банки да музеи, пока в один прекрасный день Стиви не кинул Робби, и закадычная дружба переросла в лютую ненависть. Для того чтобы отомстить бывшему подельнику, Тейлор собрал бригаду из шести человек. С помощью своей команды он планирует совершить серию дерзких ограблений. Как

THE PLAN

ШЕСТЬ ДРУЗЕЙ ТЕЙЛОРА

ограбления связаны с местью – загадка. Пресс-релизы завесы тайны не приоткрывают.

Тhe Plan обещает стать типичным стелс-экшеном, естественно, с уклоном в экспроприацию чужой частной собственности. А изюминка игры заключается в том, как будут отображаться похождения профессиональных бомбил. Дело в том, что, подобно создателям Fahrenheit, авторы The Plan показывают игроку происходящее сразу с нескольких «камер». Таким образом, ты одновременно сможешь копаться в замке сейфа, приглядывать за дверью и смотреть, не вошел ли в комнату какой-нибудь охранник. Говорят – будет удобно. Кроме того, с помощью нескольких «мониторов» можно управлять своими напарниками, числом до трех. Правда, не очень понятно, как мы сможем со всеми совладать. Рук-то у нас всего две.

Кое-что вызывает опасения уже сейчас – графика. Немногочисленные скриншоты демонстрируют угловатые модели с криво натянутыми текстурами, пустынные, серые коридоры и полное отсутствие каких-либо спецэффектов. Но, слава богу, еще есть время все исправить – релиз запланирован на 4-ый квартал.

Последней вехой (впрочем, игра получилась не слишком удачной) в симуляторах ограблений была **Stolen**. Сможет ли the Plan переплюнуть хотя бы ее – пока под вопросом.



■ The Plan может стать неплохим пособием для изучения культуры и искусства различных
стран. В погоне за
наживой наши герои
посетят Лос-Анджелес, Лондон и Прагу,
а также получат возможность наложить
лапу на гениальное
полотно Рембрандта
(интересно, почему
воры всегда норовят
тиснуть исключительно Рембрандта,
а?) и самый большой
в мире бриллиант.

04 / ANPEJIS / 2006 45

GTR 2





Немецкое издательство 10tacle Studios в начале февраля прикупило английскую компанию Blimey! Games. Разработчики были тут же переброшены на помощь шведской студии SimBin Development Team. Стоит заметить, что в 2004-2005 годах британцы успели по-участвовать в процессе создания GTR: FIA G Racing Game и GT Legends.

Компания SimBin Development Team медленно, но верно завоевывает лидирующие позиции на рынке хардкорных автосимуляторов. В минувшем году компания отметилась двумя хитам: GTR: FIA GT Racing Game и GT Legends. В 2006-м разработчики не собираются изменять любимой тематике и осенью планируют выпустить GTR 2.

Главное отличие второй части от предшественницы новый движок. Уже сейчас ясно, что апгрейд неизбежен: графическое ядро ориентировано на мощные процессоры, топовые видеокарты и последнюю версию девятого DirectX. Затраты на мегабайты и гигагерцы окупятся сторицей. Ведь речь идет о фотореалистичной картинке: тут тебе и динамическая смена времени суток, и всевозможные погодные эффекты, и прочие визуальные красоты. Кстати, наконец-то в игре от SimBin появится настоящий дождь.

Еще одна свежая находка в области графики – технология Track-IR. Благодаря ей гонщик сможет оглядываться по сторонам, сидя внутри кабины. Полной свободы обзора, увы, не предвидится. В салоне будет доступно только шесть фиксированных точек расположения камеры.

Разработчики GTR 2 также хвастаются и обновленной



физической моделью окружающего мира. Существенно улучшится система повреждений и будет подключена доселе невиданная опция под названием «Физика шины». Что это за зверь и с чем его едят – пока неизвестно. Зато авторы рассказали о доморощенной технологии **LiveTrack**. Создали ее, чтобы максимально правдоподобно имитировать работу колес: стертые покрышки, летящие из-под шин мелкие кусочки асфальта и так далее.

Ну и, наконец, очередь дошла до главных действующих лиц любой гоночной игры – автомобилей. В GTR 2 войдет 140 лицензированных машин класса GT и NGT. Гонки (в том числе и 24-часовые) пройдут на 19-ти существующих и в реальном мире трассах. Так что предлагаю тебе изучить все сложные повороты заранее.



Наверняка в детстве ты играл в конструктор Lego. Помнишь, была даже реклама «волшебных сундучков», где вместе с шоколадкой восторженное чадо получало несколько вожделенных «кирпичиков»? Конечно, мы давно уже не строим пластмассовые звездолеты: времени нет, да и окружающие, пожалуй, не поймут... Но что делать, если любовь к грандиозному конструктору осталась?

Альтернативу разбросанным по полу «кубикам» и «дощечкам» год назад предложила компания **Traveller's Tales**. Компьютерная игра **LEGO Star Wars** облекла знаменитую вселенную «Звездных Войн» в пластмассу и разбавила пафос саги толикой здорового юмора. Под нашим чутким руководством трогательно угловатый Оби Ван разил недругов световым мечом. В компании

LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY пластмассовые войны

любимых героев мы прошлись по местам боевой славы трех первых эпизодов Star Wars.

Не мудрствуя лукаво, Traveller's Tales посвятила сиквел оставшимся частям фильма. Люк Скайуокер, Принцесса Лея и целая плеяда других звезд оживают в виде человечков Lego. Всего обещано более сотни играбельных персонажей, половина из которых доступна сразу, а еще пятьдесят шесть героев «откроются» по мере прохождения игры.

Создатели LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy уверяют, что ни одна сцена кинотрилогии не останется без внимания, в том числе головокружительный полет Люка по «коридорам» Звезды Смерти. Техника и верховые животные отныне доступны не только на специальных уровнях, но и на протяжении всех странствий. Чуть ли не в любой момент ты сможешь оседлать инопланетного зубра или запрыгнуть в кабину шагающего танка. Графический движок не претерпел серьезных изменений. Впрочем, он в них и не нуждается: угловатым героям хватает и минимума полигонов, а спецэффекты первой части до сих пор смотрятся прилично. Похоже, в конце года LucasArts получит еще одну удачную игру «по мотивам», а компания LEGO – многочасовой рекламный ролик своей продукции.



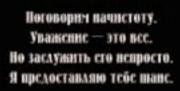


Главное достоинство Lego как развивающей игры — свобода действий. Из сотен разноцветных кусочков можно сконструировать все, что душе угодно. Часть этой свободы перекочевала в компьютерную игру; мы будем создавать героев! Головы, тела и конечности персонажей легко меняются местами, порождая миллионы новых диковинных воинов.

46 04 / ARPERIS / 2006







Нс заставляй меня жалеть об этом.

добро пожаловать в семью!





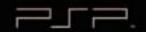








PlayStation₂

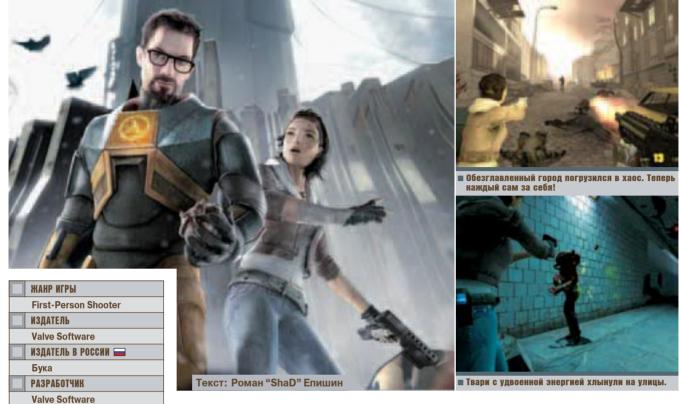








ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | HALF-LIFE 2: EPISODE ONE



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

МЫЛЬНАЯ ОПЕРА

🚻 ЗАГАДКИ БЕЗ ОТГАДКИ

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено

www.half-life2.com ДАТА ВЫХОДА 24 апреля 2006 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ



■ Кто такой G-Man? Завяжется ли у Гордона и Аликс любовный роман? Чего хотят незваные гости из другого измерения? И такие ли уж они незваные? Valve не обязуется ответить на эти вопросы в Half-Life 2: Episode One. Зато обещает породить ряд новых «что?» и «почему?»...

адеемся, ты помнишь, что на 2006ой год запланировано немаловажное событие – выход официального дополнения *Half-Life 2: Aftermath?* Valve по-прежнему демонстрирует партизанскую скрытность. Однако той информации, которая просочилась вопреки упорному молчанию студии, достаточно, чтобы вновь поговорить о City 17.

Локальный апокалипсис теперь называется не **Aftermath**, а **Episode One**. Самое время вспомнить **SiN Episodes** и участие **Valve** в распространении игры-сериала с помощью специализированной интернет-службы **Steam**. Компания нашла идею чрезвычайно остроумной и, не долго думая, применила ее к **Half-Life 2**. Дальнейшее развитие событий суперхита пойдет «эпизодическим» путем, причем до сих пор не совсем ясно, попадут ли новые серии в розничную сеть или будут расползаться по миру исключительно через интернет. Знакомый нам город не претерпел серьезных

изменений: он все еще агонизирует и рушится буквально на глазах, выплескивая на улицы полчища отвратительных чудищ. Гордон и Аликс, застигнутые катастрофой в центре Цитадели, намерены покинуть это место, попутно возглавив эвакуацию жителей.

Valve обещает, что в игре появятся нешуточные командные бои. Создатели с самого начала хотели «заставить» Гордона работать в команде с другими персонажами, но сценарий этому всячески препятствовал. Теперь же – совсем другое дело. В Half-Life 2: Еріsode Опе мистер Фримен практически не расстается с Аликс, снова встречает любимца публики – гигантского киборга по прозвищу Dog – и временами даже работает совместно с Combine Force. После свержения местной власти спецназ оказался в незавидном положении, отныне бойцы хотят лишь выжить и убраться подальше из города, жители которого готовы порвать ребят на части.

Тут следует отметить, что программисты студии обещают наделить всех обитателей City 17 продвинутым AI.

Новый транспорт и оружие до сих пор остаются тайной за семью печатями, однако мы и без него примем игру на ура. Ведь название "Half-Life" давно стало синонимом хорошей и интересной игры.

Гордон практически не расстается с Аликс и снова встречает гигантского киборга по прозвищу Dog

48 04 / ARPEJIS / 2006





ОДНАЖДЫ ЧЕЛОВЕ-ЧЕСТВУ ПРИДЕТСЯ **НАЧИНАТЬ** BCE 3AHOBO

ЧЕРТОВСКИ НОВАТОРСКАЯ И НЕВЕРОЯТНО АТІИ КАНАЛАНОИЦОМЕ

OTOTO CAOBA

ЭПИЧЕСКАЯ ВО ВСЕХ СМЫСЛАХ ИГРА ЭПИЧЕСКОГО МАСШТАВА



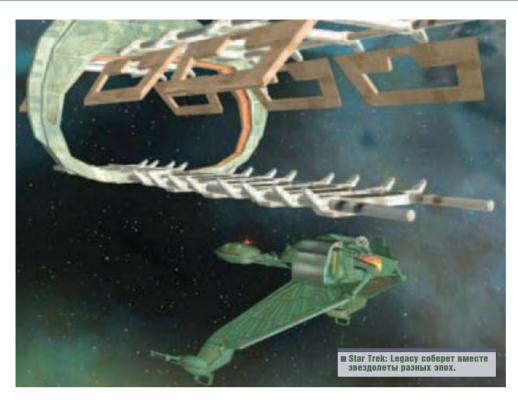












 	ЖАНР ИГРЫ
	Real-Time Strategy
	ИЗДАТЕЛЬ
	Bethesda Softworks
	РАЗРАБОТЧИК
	Mad Doc Software
	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Не объявлено
	НФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.bethsoft.com/games/g ames_startreklegacy.html
	ДАТА ВЫХОДА
	Сентябрь 2006 года

STAR TREK: LEGACY

К СОРОКАЛЕТИЮ STAR TREK...

Ж КАРТИНКА



анонсирована сразу для двух платформ: РС и Xbox 360. Упоминание последней позволяет рассчитывать на более чем достойную графику. Без малого четыре года корпела Маd Doc над новым графическим движком. Судя по скриншотам, программисты провели время с пользой. Корабли, туманности, разноцветные трассеры лазерных залпов выглядят великолепно. Системные требования традиционно умалчиваются. Star Trek – это звучит гордо. Сериал, чья история уходит корнями в 1966-ой год, по праву считается классикой кинофантастики. За десятилетия своего существования «Звездный Путь» собрал огромную армию поклонников. Для них выпускались плакаты с картинами из фильмов, футболки с фотографиями главных героев, пластмассовые макеты кораблей и куча иной атрибутики. Игровая индустрия, чуть только расправила крылья, тоже с жадностью приложилась к рогу изобилия Star Trek.

Получив права на «игроизацию» всех сезонов фильма, компания **Mad Doc** вознамерилась пересказать историю «Звездного Пути» с самого начала в своей RTS *Star Trek: Legacy*. Всего запланировано три эпохи: Enterprise, Original Series и Next Generation. Правда, сценарий, скорее всего, получится несколько однобоким, ведь разработчики акцентируют внимание лишь на космических баталиях. Зато сражения продуманы до мельчайших подробностей! Фанаты разборок в открытом космосе по достоинству оценят громадье планов Mad Doc.

Командуя десятками больших и малых кораблей, ты не только указываешь капитанам, когда и в кого стрелять, но также ведаешь ремонтом, экстренным маневрированием и распределением энергии по секторам звездолета. Последний пункт особенно важен, так как защитное и маскирующее поля потребляют львиную долю энергоресурса. В общем, если хочешь почувствовать себя настоящим «космическим» капитаном, то Legacy – однозначно твой выбор.

При всем многообразии действий Mad Doc гарантирует простоту управления. Справедливо опасаясь «перемудрить», студия уделяет интерфейсу особое внимание. Star Trek: Legacy не станет новым **Star Trek: Starfleet Command**, игра скорее похожа на **Homeworld** без добычи ресурсов.

Legacy – первая игра в мире Star Trek, где можно одновременно лицезреть корабли самых разных эпох. Впрочем, не сразу. Вселенная развивается по мере прохождения кампании: чем больше миссий остается позади, тем современнее становятся звездолеты. Но ведь никто не заставляет сдавать ветеранов в утиль, они сохраняют свое место во флоте! При желании можно превратить свою эскадру в летающий музей в открытом космосе.

Сюжетный режим предполагает войну лишь на стороне Федерации, зато в качестве противников ты получишь и Ромулан, и Клингонов, и коварных Боргов. В мультиплеере все перечисленные стороны доступны, поэтому ничто не мешает тебе переметнуться в лагерь врагов человечества. Обещания глобальных межзвездных сражений, где за каждой армадой стоит живой командующий, иначе как заманчивыми не назовешь. За всеми игроками ведется пристальное наблюдение, а также составляется статистика военных достижений. Да что там игроки, у каждого корабля в многопользовательской части Star Trek: Legacy есть своя история! В каких боях он принимал участие? Сколько неприятельских посудин утопил в огне? Какие изменения в конструкции претерпел? Исчерпывающую информацию можно получить, пару раз щелкнув по кнопке мыши.

«Простота решений и широта возможностей» – таким видится девиз новой игры. Скрестим пальцы, чтобы простота не превратилась в примитивность, а широта – в запутанность.

50 04 / ARPERIS / 2006

Не каждый рискнет ступить на зетаю Мордора.





ала Железных Гор.

ала Эревора

ада форноста

ала равенделла ала **«**Гара

ала Цернолесья

ppdow DVD



ала <u>А</u>ол Гулдура ала **Л**ора<u>ен</u>а

ада Озенгарда

Властелин Колец

БИТВАЗА СРЕДИЗЕМЬЕ

Новые грана знакомой войны









WWW.FAGAMES.CO.UK/THELORDOFTHE-RINGS WWW.SOFTCLUB.RU





ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2



ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2

ВОЛКИ УХОДЯТ В НЕБЕСА

Щ ДЕШЕВО И СЕРДИТО

информация в интернете games.1c.ru/starwolves2

PA3PAGOTYNK

Xbow Software

KONNYECTBO NIPOKOB

ДАТА ВЫХОДА II квартал 2006 года



■ Если, глядя на скриншоты, ты хочешь тотчас рвануть в магазин и прикупить своему «старику» новую видеокарту или гигабайт оперативной памяти – не торопись. Говорят, игра не требовательна к ресурсам и пойдет даже на средненьких компьютерах.

олтора года назад игра «Звездные волки» стала для нас весьма приятным сюрпризом. Никто не ждал от малоизвестных отечественных разработчиков такого качественного и интересного проекта. Честно говоря, «Волков» вообще никто не ждал.

А вот вторую часть мы готовы встретить с распростертыми объятиями! Уж очень хочется пуститься в космическое путешествие – это ж десятки опасных заданий, перестрелки вкупе с лихими маневрами в духе *Homeworld*, симпатичные ролевые вкрапления и оснащение кораблей невиданным вооружением. Интересно, смогут ли в **Xbow** прыгнуть выше головы? Известно нам пока немногое, но все, что знаем, – расскажем.

Ты и глазом не успел моргнуть, а в космосе, поди, десятилетка минула. USS, InoCo и Triada объединились в Союз Независимых Корпораций (СНК) и теперь крутят кукиш Империи и пиратам. А вот у Чужих все не так гладко: они затаились в ожидании неведомой угрозы. Беда, как водится, подкрадется незаметно, прямо по ходу игры и

как... В общем, мало не покажется.

Безымянный герой вместе с закадычным дружком Эйсом наняли парочку разудалых девах-пилотов. Дамы будут заправлять кораблем-маткой и радовать взгляд старых вояк. Да и дерутся новенькие – что твои тигрицы. Старые знакомые – Астра, Еретик, Призрак – точно киношные мушкетеры, дружно скрепят потертыми седлами. Будут и новички, но в целях конспирации их имена не разглашаются.

«База теперь – не безликий кусок металла», – говорят нам. Ко всему прочему, здоровенный материнский корабль можно обвешать пушками по самое не балуйся и пустить в стан врага сеять смерть и разрушение.

На смену линейным миссиям придет глобальная карта. Побочные задания разбросаны по всему млечному пути – ты волен выполнять их в любой последовательности! По ходу пьесы можно примкнуть к одной из влиятельных группировок. Концовок у игры несколько, а стало быть, союзников придется выбирать с умом.

За успешно выполненное задание пилоту начисляется опыт и кругленькая сумма в местной валюте. На вырученные космобаксы можно прикупить новые пушки, спецоборудование или заручиться поддержкой наемников, которые помогут неопытному пилоту пройти самые заковыристые миссии. В общем, мы уже в предвкушени.

По ходу пьесы можно примкнуть к одной из влиятельных группировок и перекроить сюжет по-своему

52 04 / ATPENS / 2006

СУДЬБА ГАЛАКТИКИ В ВАШИХ РУКАХ ВЫ ГОТОВЫ?





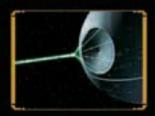
Повторите ли вы историю Звездных Войн или перепишете ее заново - зависит только от вас.

от нас. Хороший ян вы полководец? Ответ на этот вопрос будет дан в ожесточенных боих за судьбы галактики. В качестве Верховного Главнокомандующего вы окажетесь в эпицентре событий. Забудьте про утомительный сбор ресурсов. Ваше место - на поле битвы, ваша цель - уничтожение врага. Возглавьте Альянс поостанцев и уничтожьте Империю. Присоединяйтесь к темной стороне и сокрушите мятежников, используя "Звезду Смерти". Так или иначе, каждый солдат. Ватальон или флот будут в полном вашем распоряжении. WWW. EMPIREATWAR.COM









По вопросам оптовых закупок обращайтесь в фирму "1C": 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21. Тел.: (495) 737-92-57, факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

LucesArts и noreren LucesArts излектов терговыми марками Lucesfilm Ltd. © 2006 Lucesfilm Entertainment Company Ltd. ими Lucesfilm Ltd. & TM. Sco права защищены. GameSpy и noreren "Powered by GameSpy" екзлектов терговыми нархами GameSpy Industries, Inc. Sco права защищены Муза распространменто на территорым России, стран CMF и Sarten фирмой «10» по соплашению с азвисанией Activities. Центральное изобразаниям не велието серинаторы из игры.











ЖАНР ИГРЫ Racing ИЗДАТЕЛЬ Vivendi Universal Games ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ Бука РАЗРАБОТЧИК Видbear Entertainment КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ДО ВОСЬМИ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.bugbear.fi/flatout2 ДАТА ВЫХОДА Лето 2006 года

FLATOUT 2

СНОВА ВДРЕБЕЗГИ

его мы обычно ждем от сиквела гоночной игры? Улучшенную графику – раз. Больше трасс и автомобилей – два. Поумневших соперников – три. Как показали испытания *Flatout 2*, со всем этим у творения финских игроделов из Bugbear полный порядок.

Ж КРЕПЧЕ ЗА БАРАНКУ ДЕРЖИСЬ

Чем запомнилась первая часть серии? Многим. Сумасшедшими гонками со множеством столкновений, великолепной физикой, шикарной моделью повреждений и классными треками, переполненными интерактивными декором. Но «гвоздем» программы под названием *Flatout* стал, без сомнения, водитель. Еще живы в памяти его головокружительные полеты из машины до ближайших обочин, озер и крыш домов. Как же занятно перегибалось и извивалось его тело! К счастью, в *Flatout* 2 водители до сих пор не знают о ремнях безопасности и охотно покидают насиженные места через лобовое стекло. Правда, теперь полеты могут закончиться

плачевно. За чрезмерное лихачество придется расплачиваться... жизнью.

Впрочем, риск – дело благородное. К тому же в такой игре, как Flatout 2, он всегда оправдан. Как и в первой части, за дорожные потасовки с соперниками щедро платят закисью азота, которая используется для ускорения. «Премиальные» тем выше, чем активнее наше участие. Теперь игра в состоянии «разглядеть» действительно смелые и эффектные действия. За робкое трение боками или робкий тычок, пардон, в зад чужого авто не стоит ждать большого бонуса. Столкни машину соперника в кювет, чтобы она совершила несколько кувырков перед полной остановкой, или впечатай колымагу неприятеля в столб – тогда и на закись азота игра не поскупится.

ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

Небольшие изменения претерпел и гемплей. Баланс между скоростным и неторопливым прохождением трассы (с толчками, таранами, трюками и последующим «рывком») сместился в сторону последнего. Лично я раньше старался избегать заварушек на дороге, и побеждать удавалось даже без технических ухищрений. Теперь остаться в стороне от схваток не удастся. Оторваться от основной группы если и выходит, то ненадолго. Оппоненты потолкаются у игрока за спиной, «врубят» нитро – и

Оппоненты потолкаются за спиной, «врубят» нитро и вот ты уже глотаешь пыль, поднятую ими в воздух

54 O4 / ARPERS / 2006



вот ты уже глотаешь пыль, поднятую в воздух промчавшимися мимо лихачами. Да и в побоищах поучаствовать придется...

Прибавив в скорости и агрессии, компьютерные оппоненты к тому же стали значительно умнее вести себя на дороге. Они и раньше, представься такая возможность, охотно устраивали небольшие ДТП. А теперь вообще распоясались – того и гляди, аккуратненько приложат к столбу. Кроме того, противники начали «чувствовать» приближение конца трассы. На финальном круге их поведение отличается от стартовых потуг: каждый из оппонентов сделает все, чтобы попасть на пьедестал.

ИИ вообще начал умело пользоваться игровыми особенностями. После долгого лидерства запасы закиси азота исчерпываются. Соперник это знает и вежливо пропускает тебя вперед, создавая иллюзию собственного фиаско. Но как только ты начинаешь обгон, он толкает тебя исподтишка. Напротив пункта «три» (см. начало статьи) можно поставить жирную галку.

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

Но не будем забывать об основе любых гонок о трассах и автомобилях. Отрадно, что финские ребята решили пойти по пути интенсивного развития. Другими словами, трасс не просто стало больше (свыше 30 штук). Они стали разнообразнее и насыщеннее. В отличие от первого Faltout'а, где гонки проходили исключительно в сельской местности, во втором часть заездов переместится в город, на стадион и даже в русло осушенного канала. Именно там Bugbear и нашла применение



своим новым илеям. На одной из городских трасс есть отрезок дороги, пролегающий через торговый центр. Внутри супермаркета можно крушить витрины и сносить палатки. Трек в осушенном канале и вовсе вне конкуренции: обилие препятствий, трамплинов и других объектов превращает заезд в настоящий дорожный беспредел. Вообще всевозможных декораций на дорогах стало заметно больше. Такого количества «мусора» не было даже в NFS: Most Wanted. Помимо уже упомянутых трасс, дороги Flatout 2 пролегают по полям, лесам и пустыням. Куда подевался зимний этап, правда, непонятно. Информацию о тачках мы пострались уместить во врезку. С ними также все в полном порядке. Напротив пункта «больше трасс и

автомобилей» смело ставим вторую галку.



■ Теперь модернизации своего железного коня придется уделять повышенное внимания. Разработчики предусмотрели многоуровнеые апгрейды, которые охватили большее количество узлов автомобиля. Скорее всего, вручную можно будет настраивать такие параметры, как жесткость амортизаторов. передаточные числа и пр.



ПГАРАЖ

В отличие от первой части, во второй ты сможешь стать владельцем сразу нескольких тачек. Для лихой езды по улицам города, по стадиону и по бездорожью нужны разные
автомобили. Ныне игровой автопарк
разделен на четыре группы: Race
Class, Street Class, Derby Class, а также специальные гоночные автомобили. Всего нас ждет около двух десятков разнообразных машин, которые
можно не только здорово помять, но и
привести в полную негодность.







04 / ANPEJIS / 2006 55





HALF-LIFE 2 СРЕДИ ГОНОК

Именно так окрестили первую часть. Вторая это звание только подтверждает. Разработчики здоово модернизировали движок. Flatout 2 кичится улучшенным освещением, возросшим качеством текстур и превосходными эффектами. Да что там говорить – все и так видно на скриншотах.

Не забыта и физика. Теперь игра может просчитывать движения еще большего количества объектов одновременно. Повреждения – вне конкуренции: двери отваливаются, капот отлетает, оголяя скрупулезно прорисованные детали мотора, стекла бьются, металл корежится.

Живописные пейзажи, отменная детализация, четкие и прорисованные модели автомобилей, великолепная физика – хорошо, если хотя бы пара перечисленных особен-

ностей встретится в одной гоночной игре. А тут сразу все! Вопрос напрашивается сам собой. Flatout 2 – самый технологичный гасіпд на сегодня? Не будем торопиться с такими заявлениями. Дождемся релиза. Однако, напротив графы «улучшенная графика» ставим галку уже сейчас.

П ДАЙТЕ ДВЕ

Одним из недостатков предшественницы была неприлично короткая продолжительность игры. Режим карьеры можно было осилить за пару вечеров. В сиквеле нас ждет более «объемный» Career Mode с разнообразными заездами. По соседству с ним разместится Party Mode, включающий в себя двенадцать разнообразных событий с водителем в главной роли (ох, ну и достанется ему!). Обещают также полноценный мультиплеер, среди режимов которого найдется место «ragdoll-двенадцатиборью».

Обязательную программу финны уже выполнили. Но хватит ли Bugbear на большее? Станет ли Flatout 2 настоящим хитом? Узнаем летом.

Flatout 2 кичится улучшенным освещением, возросшим качеством текстур и превосходными эффектами





56 04 / АПРЕЛЬ / 2006

Уникальная система комбо-ударов

Смертоносные танцы вокруг шеста

(И ПАРА ДРУГИСТЫ ДА ГОЦИНСЯ ОСОБЕННОСТЕЙ)

BLOODRAYNE

BLOODRAYNE2.COM







Transferondarium and A. Control and

C 2005 Majesco Entertainment: All Rights Reserved. © 2005 THD for: All rights reserved. The BloodRayne logo, characters and anterois are trademarks of Majesco Sales Inc. Developed by Terminal Reality. All other trademarks, logos and copyrights are properly of their respective owners. © 2005 Syxs, Size rights assumption. Ha respective contraver Sysses. Sales replies assumption. Ha respective contraver Sysses. Sales replies assumption. Ha respective contraver Sysses. Sales replies assumption. Ha respective contraver Sysses.





ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
1C
РАЗРАБОТЧИК
Unicorn Games Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
int.games.1c.ru/13_century
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

XIII BEK (XIII CENTURY: DEATH OF GLORY) HE TOTAL WAR

серьезными историческими стратегиями нынче беда. Rome: Total War не только лучшая, но и единственная игра в жанре. Можно, конечно, припомнить Imperial Glory, но сравнивать ее с Rome – все равно, что сопоставлять кофе из McDonalds с тем, что подают в «Метрополе». Разные весовые категории.

Unicorn Games Studio занимаются разработкой исторической стратегии «XIII век», но с The Creative Assembly, разработчиками Rome, конкурировать не собираются, поэтому давай раз и навсегда откажемся от возможных сравнений этих игр.

🚟 ВОЙНА ПО КНИГАМ

Все сражения «XIII века» воссоздаются на основе работ известных историков – немца Ганса Дельбрюка и француза Филиппа Контамина. Причем внимание уделяется не только численности и составу войск, но и особен-

В «XIII веке» будут и крестоносцы, и замерзшее Чудское озеро, и сам Александр Невский

ностям ландшафта, погодным условиям. Возьмем, например, битву в Тевтобургском лесу. Три римских легиона Квинктилия Вара двигались через узкое – около трехсот шагов – Дэрское ущелье, а германцы притаились на склонах. Пошел дождь, песок под ногами римлян размок. Они, было, шагнули назад, но германские сотни коршунами набросились на них отовсюду и преследовали до самого лагеря. По заявлениям разработчиков, именно благодаря таким мелочам все игровые сражения будут чуть ближе к реальности, чем битвы из других исторических игр.

В Unicorn отлично понимают, что обычные сражения сотен лучников, рыцарей и прочих средневековых воинов уже давно никого не удивляют. Именно поэтому повышенное внимание уделяется «историчности» не только войск и боевых построений, но и всех остальных игровых элементов. Важна каждая мелочь – иначе баталия может превратиться в стандартную тягомотину с традиционными заходами с фланга. Разработчики понимают это не хуже нашего и обещают во всех подробностях передать не только резню в Тевтобургском лесу (вообще она здорово выпадает из временного периода игры – 9-й год н.э.), но и знаменитые сражения XIII века – при Бувине, Ившеме, Фалкирке,

58 04 / АПРЕЛЬ / 2006



Тайлебурге, Гельхейме и Лас-Навас-де-Толоса. Ледовое побоище - и вовсе часть нашего славного прошлого. Ты больше нигде не увидишь, как проваливается под лед тевтонская «свинья» (это такое построение войск - прим. ред.). В «XIII веке» будут и крестоносцы, и замерзшее Чудское озеро, и Александр Невский. Европейские разработчики обращаются к теме средневековой Руси неохотно. Поэтому в Unicorn Games не стали ограничиваться одним лишь Невским. В игре представлены все лучшие полководцы Киевской Руси (Даниил Галицкий, Мстислав Удалой, Довмонт Псковский), а также их самые известные сражения разгром польского и венгерского рыцарств под Ярославом, поражение тевтонцев у стен Пскова и многие другие.

ТЫСЯЧА И ОДИН ДУЭЛЯНТ

Говоря об исторической достоверности, не стоит забывать, что «XIII век» – прежде всего игровой проект, а значит, должен завлекать и не отпускать! Добиться нужного эффекта одной лишь достоверностью битв ой как непросто. Помимо этого необходимы увлекательность действа, разнообразие, масштабность, драйв!

Неповторимость схваткам придают дуэли между отдельными юнитами. Рыцари не просто размахивают мечами, а рубят с плеча, уклоняются от выпадов и в случае чего улепетывают с поля брани. Кровь и грязь на доспехах, как в **Medieval II**, нам не обещают, зато с геральдической символикой полный порядок. Рыцари разодеты по всем правилам. Щиты и одежду воинов украшают родовые и фа-



мильные гербы. У русичей геральдика своя, и она значительно отличается от западноевропейской. Кроме того, у каждой страны есть специальные юниты. Например, на стороне германцев выступят сарацинские лучники. Осада крепостей в «XIII веке» ничем особенным не выделяется. Защитники поливают врагов горячими жидкостями и сбрасывают со стен тяжеленные камни. Штурмующие приставляют к стенам лестницы, закрываются от стрел щитами и стреляют из катапульт. Вообще количество заявленных сражений впечатляет, но при этом совершенно неясно, как будет организовано прохождение игры. Обещают несколько сценариев, обильно сдобренных видеовставками на движке. И это при таком разбросе дат и событий? Очень надеемся, что Unicorn Games Studio преподнесет «XIII век» в виде целостной игры, а не набора бессвязных миссий.



■ В игру встроена небольшая энциклопедия, которая содержит краткие данные об известных исторических личностях, замках и крепостях, а также вооружении воинов из разных стран. Книжица не только поможет разобраться с боевой системой «XIII века», но и позволит более тонко прочувствовать эпоху средневековья.



🔣 ПОСЛЕДНИЙ РОМАНТИК

С реди военачальников в «ХІІІ веке» замечен Уильям Маршал – один из самый удачливых рыцарей средневековья. Свою первую битву молодой Маршал выиграл в возрасте двадцати одного года. Наравне с опытными бойцами он сражался в первых рядах и сбросил с лошадей многих французов. Дальнейшая судьба Уильяма накрепко связана с рыцарскими турнирами. За шестнадцать лет он выиграл более пятисот состязаний, не проиграв ни раза!







04 / ANPEJIS / 2006 59





 На этот раз корень зла пострашнее, чем вырвавшийся на свободу вирус. Здесь таблетки н помогут...



После такого смертельная хватка зомби покажется дружескими объятиями. А ведь перед тобой еще не самый главный босс.

ЖАНР ИГРЫ Action ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft РАЗРАБОТЧИК Сарсот КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ОДИН ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.capcom.com/re4 ДАТА ВЫХОДА 28 апреля 2006 года



RESIDENT EVIL 4

ЯРОСТЬ ДЕРЕВЕНЩИНЫ

ессимисты не первый год пророчат смерть РС как игровой платформы, а старый-добрый «комп» живее всех живых! Очередное подтверждение его светлого будущего – глобальное наступление Сарсот на РС-рынок. Крупнейший поставщик исключительно консольных хитов разродился компьютерными версиями трех своих лучших творений. В свет уже вышла Onimusha 3: Demon Siege, а на подходе – Devil May Cry 3: Dante's Awakening и Resident Evil 4. Как раз о последней мы и поговорим. Впрочем, «плачущему дьяволу» тоже нашлось место в этом номере.

🚟 ПРОЩАЙ, РАКУН!

Resident Evil 4 – не первая игра серии на PC, так что популярный бренд вряд ли нуждается в представлении. Проекты семейства Resident Evil по праву считаются лучшими образцами Survival-Horror. Но если кровавые приключения в Ракун Сити обошли тебя стороной, не расстраивайся. Четвертая

Супостаты легко проникают в любые здания и даже на крыши, куда настойчиво гонит игрока животный ужас

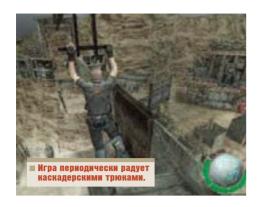
часть по всем статьям превзошла своих предшественниц. Нет нужды знакомиться с ними, чтобы получить удовольствие от прогулок по испанской деревне...

Несчастный Ракун наконец-то оставили в покое. Все эпизоды Resident Evil так или иначе были связаны с проклятым городом, теперь же сценаристы заявили о его уничтожении. Красавчик Леон, ветеран десятков сражений с кровожадными зомби, устроился на относительно спокойную работу. Парень охраняет президента! Увы, телохранители главы государства проморгали похищение его ненаглядной дочурки. Спасать девчушку по имени Эшли выпало как раз Леону...

ПРЕМЕНЬЕ В ИСПАНИЮ!

Игра встречает нас осенним лесом и заброшенной испанской деревушкой. Разительный контраст с урбанистическими дебрями Ракуна! Внешний вид нового мира произвел настоящий фурор среди поклонников PlayStation 2. «Компьютерщиков» такой картинкой уже не удивишь, однако и отторжения она не вызывает. Если большинство консольных «гастролеров» откровенно уродливо, то Resident Evil 4 смотрится вполне прилично. Будем считать, графический вопрос Сарсот сняла. Управление тоже не внушает опасений. Вопервых, для борьбы с зомби изощренные

60 04 / ARPERE / 2006

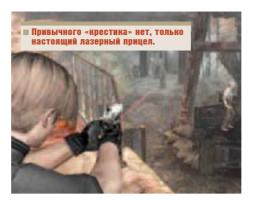


комбинации никогда и не требовались. Вовторых, четвертая часть серии гораздо ближе к Action, нежели к Survival-Horror, а стрелять с помощью мыши даже удобнее.

Если раньше мы бродили по разрозненным кусочкам города, наблюдая каждый из них в строго определенном ракурсе, то теперь камера постоянно болтается за плечом героя. А впереди мелькает красная точка прицела: все оружие в арсенале Леона оборудовано лазерной оптикой.

На смену ожившим мертвецам пришла простая деревенщина. Мужичье не пытается отведать человечинки, а только угрожает парню вилами, топорами и косами. Впрочем, самые «продвинутые» не прочь угостить незваного визитера динамитной шашкой. Особо кровожадные размахивают бензопилами. Поскольку ничего общего с ходячими покойниками у аборигенов нет, движутся они не в пример активнее. Супостаты легко проникают в любые здания и даже на крыши, куда настойчиво гонит игрока животный ужас. События Resident Evil 4 развиваются значительно быстрее, нежели в ее неторопливых предшественницах. Тем не менее, игра сохранила большую часть колорита и леденящего ужаса серии. Безумство сельской толпы пугает так же эффективно, как завывания вяло бредущего зомби.

Помимо ураганной стрельбы революционное творение Сарсот примечательно каскадерскими трюками. Леон эффектно прыгает сквозь окна и с голливудским шиком отталкивает приставные лестницы. Его враги проделывают то же самое, только чуть менее грациозно.



Паузы в пальбе заполняет общение с Торговцем. Отныне боеприпасы и разномастный скарб не только валяются под ногами, но также продаются за деньги. Загадочный барыга в капюшоне на протяжении всей игры держится рядом с Леоном.

🚟 БЕЗ ПРЕГРАД

Четвертая часть разительно отличается от прочих эпизодов Resident Evil. Причем исключительно в лучшую сторону! У практически полностью исчерпавшей себя серии открылось второе дыхание. Успех компьютерного релиза не вызывает сомнений. Традиционные препоны, вроде адаптации управления и «полировки» графики, едва ли помешают игре стать хитом на PC. Ждем с нетерпением!

ШАРСКАЯ ОХОТА



■ Любой мало-мальски стоящий экшен завлекает публику богатым арсеналом, и Resident Evil 4 — не исключение. Леон мастерски обращается с пистолетами, автоматами, винтовками, гранатами и даже базукой. Каждый «ствол» можно модернизировать у Торговца — например, увеличить вместимость обоймы.



Щ СЮРПРИЗЫ ОТ САРСОМ

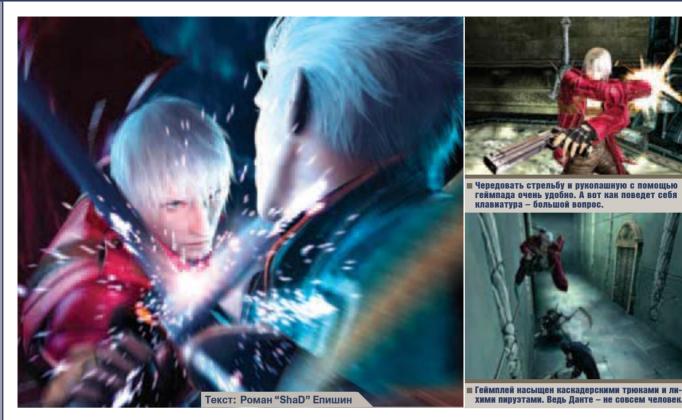
Резіdent Evil 4 начала свое победное шествие с GameCube, продолжила на PlayStation 2 и завершит на PC. При этом PS2-версия получила дополнительную сюжетную линию. Успешно завершив игру за Леона, владельцы приставки от Sony могли продолжить приключения в шкуре Ады Вонг, также фигурировавшей в предыдущих частях серии. Обрати внимание, речь идет не просто о новой героине, но о целом сценарии с другими уровнями. Может быть, и нам перепадет какой-то эксклюзив?







04 / АПРЕЛЬ / 2006



| ЖАНР ИГРЫ | | Action | | ИЗДАТЕЛЬ | | UbiSoft | | PАЗРАБОТЧИК | | Сарсом | | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | | ОДИН | | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | | www.capcom-europe.com/gamesheet.aspx?game= | | DMC3 | | ДАТА ВЫХОДА | | 28 апреля 2006 года



DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

ДЬЯВОЛЫ ТОЖЕ ПЛАЧУТ

авай будем откровенны друг с другом: среди поклонников РС доминирует пренебрежительное отношение к консолям. По крайней мере, к приставкам прошлого поколения: PlayStation 2, Xbox и GameCube. Бытует мнение, что эти платформы, будучи технологически гораздо слабее современных РС, просто не способны вывести в свет серьезный проект с достойной графикой. Данное убеждение регулярно подкрепляется бестолковыми и в большинстве своем нежизнеспособными портами. Однако самая распространенная точка зрения не всегда верна...

Ж АДСКОЕ ПОТОМСТВО

Истинные ценители, отведавшие немало компьютерных и видеоигр, не устают повторять: оценивать нужно не платформы, а игры. Присмотрись внимательней к ассортименту PS2-проектов. Среди них найдется немало хитовых, даже культовых вещей, никог-

Спаренные пистолеты и дробовик – самые тривиальные из огнестрельных игрушек дьяволенка Данте

да не выходивших на РС. Например, **Devil May Cry 3: Dante's Awakening**, компьютерному релизу которой **Capcom** наконец-то дала зеленый свет.

Данте и Верджил – дети демона по имени Спарда. Тысячелетия назад восставший против своих сородичей Спарда спас человеческую цивилизацию от уничтожения и оставил на земле двух потомков. Данте, весельчак и балагур, в которого просто нельзя не влюбиться, пошел по стопам воинственного предка. Не то чтобы он особо ревностно оберегает род «хомо сапиенс», но и ненависти к людям не испытывает. А вот Верджил, второй из близнецов, проникся идеями первородного зла. Devil May Cry 3 сталкивает братьев в кровавой битве.

Перипетии родственных отношений – вторая любимая тема японских разработчиков. Первая, конечно, демоны, которым в игре также нашлось место. Ведь, прежде, чем сразиться с Верджилом, Данте должен одолеть его многочисленных приспешников.

🔣 ПУЛЯ ДУРА, ШТЫК МОЛОДЕЦ

Детище Сарсот предлагает уникальный для РС геймплей. На компьютере хватает экшенов от третьего лица. В одних мы пачками отстреливаем злобных гангстеров, в других

62

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING | PREVIEW



шинкуем в капусту разномастную нежить. Но нет, пожалуй, ни одной игры, совмещающей пальбу и сечу в таких насыщенных сражениях, какими изобилует Devil May Cry 3 (Blood Rayne ей и в подметки не годится). Каждая потасовка – гимн грации и красоте. Данте совершает головокружительные прыжки, выделывает невообразимые кульбиты, залихватски бегает по стенам и катается на исчадьях ада. Он не дерется, он танцует с оружием. Арсенал героя богат и достаточно оригинален. Спаренные пистолеты и дробовик - самые тривиальные из огнестрельных игрушек. Колюще-режущая атрибутика, в свою очередь, не ограничивается фирменным мечом. По ходу действа в распоряжении героя оказываются тройные нунчаки и совсем уж экзотичная... боевая гитара!

ЧТО PS2 ХОРОШО, ТО ДЛЯ PC – СМЕРТЬ

Внушительный набор игровых достоинств выглядит более чем заманчиво, но врожденный скепсис не дает растаять от умиления. Между компьютером и консолями есть несколько камней преткновения, о которые нередко спотыкаются даже самые перспективные проекты. Речь идет, в первую очередь, о графике. «Заточенная» под телевизор картинка на мониторе теряет добрую половину своей привлекательности. Бросается в глаза бедность текстур, дефицит полигонов, устаревшие спецэффекты. Адаптирует ли Сарсот немолодой движок под нужды РС - пока неясно. Головная боль номер два - управление. Многие из нас содрогаются при слове «комбо». В памяти сразу всплывает компьютерная вер-



сия **Mortal Combat** с ее многокнопочными финтами. Как бы ни старались разработчики, им вряд ли удастся заменить геймпад клавиатурой без потери качества. Лучше уж загодя обзавестись специальным USB-контроллером. Третий круг ада – система сохранений. Оригинальный проект был строго поделен на миссии. Погиб – будь добр начать с начала. Записываться вручную позволяли только Желтые Сферы, коих всегда катастрофически не хватало.

Хочется верить, Сарсот в состоянии учиться на ошибках, ведь приключения Данте – не единственный ее гостинец. Компания уже перевела на РС легендарную *Onimusha 3: Demon Siege*. Получилось неплохо, но управление все-таки подкачало. Скрестим пальцы?

Щ ДЬЯВОЛЬСКАЯ ЭКОНОМИКА



■Помимо оружия, Devil May Cry 3: Dante's Awakening изобилует всевозможными амулетами и артефактами. Самый важный из них — звезда жизни, местный аналог аптечки. На халяву волшебные медикаменты выдают редко, обычно их нужно покупать перед началом эпизода. Разменной монетой служат красные камни, сыплющиеся из поверженных врагов.

🔣 ИЗДАНИЕ ВТОРОЕ, ДОПОЛНЕННОЕ

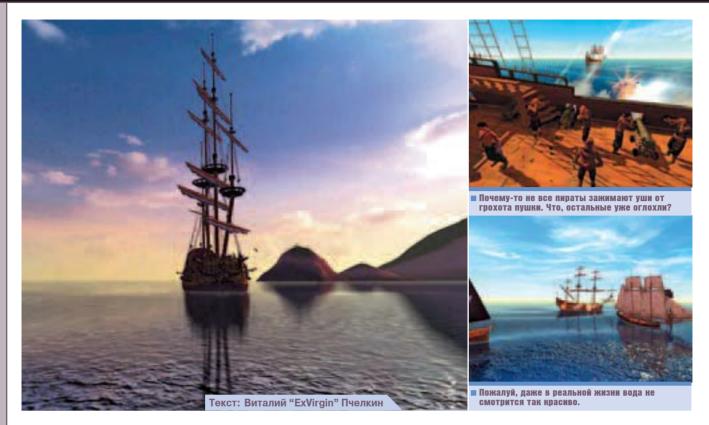
Практически одновременно с консольной премьерой *Devil May Cry 3* состоялись релизы *Resident Evil 4 и God of War*. На фоне таких монстров история двух близнецов поблекла. Однако **Capcom** не растерялась и, почти год спустя, представила на суд общественности *Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition*. Новая версия отличалась пониженным уровнем сложности, дружелюбной системой сохранений и дополнительным играбельным персонажем — Верджилом. На PC портируется именно она.





04 / АПРЕЛЬ / 2006

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | PIRATES OF THE BURNING SEA



МАНР ИГРЫ Massive Multiplayer Online Role-Playing Game ИЗДАТЕЛЬ Flying Lab Software ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ АКЕЛЛА PAЗРАБОТЧИК Flying Lab Software КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ Не ограничено ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.burningsea.com ДАТА ВЫХОДА II квартал 2006

PIRATES OF THE BURNING SEA

пиастры, пиастры!

колько ты знаешь онлайновых RPG на «пиратскую» тематику? Игр, в которых нет места сказочным долинам и партиям магических существ, зато есть бескрайний океан, команда головорезов и ставший родным домом корабль? Ни одной не приходит в голову, не так ли? Так считал и я, сетуя на непопулярность пиратского романтизма у разработчиков. Но в последнее время это направление aктивно набирает обороты: недавние World of Pirates, Dogs of the Seas и, наконец, свежие Pirates of the Burning Sea, похоже, закроют пустующую нишу на сто процентов.

П Я ЗНАЮ, У ВАС ЕСТЬ КАРТА!

На дворе (точнее, за бортом) 1720 год – начало Золотого Века флибустьеров и эпоха междоусобиц колониальных государств. Место действия – колыбель пиратства, легендарный

Разработчики предоставят нам возможность влиять на политическую и экономическую ситуацию в мире

Карибский бассейн. Мы вольны поступить на службу Англии, Франции, Испании или же послать всех правителей к черту и выходить в море под флагом Веселого Роджера (от выбора стороны, кстати, зависит набор бонусов и недостатков героя). Только одни Голландцы сохраняют полный нейтралитет - их порты будут безопасными зонами для любых кораблей. Система прокачки персонажа базируется на повышении отдельных умений - что-то в этом духе было в Star Wars Galaxies: чем чаще ты применяешь тот или иной скилл, тем быстрее он растет. Но учти, число одновременно изучаемых навыков строго лимитировано! Выбор профессии (пират, искатель приключений или морской офицер) влияет на доступные игроку умения, снаряжения и, конечно же, корабли. Пока речь идет о следующих классах судов: разведчиках (Scouts), охотниках (Hunters) или дредноутах (Dreadnoughts). Чем выше уровень персонажа, тем более мощные корабли он сможет купить. Правда, дублонов за это придется отвалить немало.

НА АБОРДАЖ

Pirates of the Burning Sea – проект, ориентированный исключительно на PvP (Player vs.

64 O4 / ARPERS / 2006

PIRATES OF THE BURNING SEA | PREVIEW



Player - битвы между игроками). По словам Pacceла Вильямса (Russell Williams), исполнительного директора Flying Lab Software, в игре делается особой упор на сражения типа «нация против нации» (NvN - Nation vs. Nation), по аналогии с «королевством против королевства» (RvR - Realm vs. Realm) из Dark Age of Camelot. Есть и еще парочка интересных видов PvP: «Веселый Роджер», в котором пираты должны захватывать корабли любых наций, и «Сценарий», когда игроки заранее выбирают место и условия битвы (эдакий командный Deathmatch 25 на 25). Разработчики обещают предоставить игрокам возможность влиять на политическую и экономическую ситуацию в мире. Для этого придется захватывать ключевые порты, через которые проходят торговые пути в другие области карты. Игроки и гильдии смогут сами смещать зоны PvP либо в безопасную для торговцев область, либо наоборот, преграждая им путь.

Сам бой будет проходить в режиме реального времени. Что он собой представляет – расписывать не надо, достаточно лишь указать на отечественных «*Корсаров*» (кстати, в России игра будет издаваться под именем «*Корсары Онлайн*», а это уже говорит о многом).

Н В НАШУ ГАВАНЬ ЗАХОДИЛИ КОРАБЛИ

В родном или захваченном порту можно прогуляться по магазинам, тавернам, верфям, дабы закупить провиант, получить квесты или отремонтировать посудину. Не забыт и апгрейд корабля. Игрок волен изменить грузоподъемность, вооружение (вплоть до типа пушечных снарядов), экипаж и кучу других



параметров (их будет порядка 20-ти) – успевай только денежки отстегивать.

Сходить с корабля на землю где-то вне порта не разрешается, по крайней мере, в первом релизе игры. Зато разработчики обещают регулярно (раз в два месяца) добавлять что-нибудь новенькое. К примеру, сражения на шпагах, возможность строить форты и города, плавно изменяющуюся погоду и даже крафтинг. В общем, скучно не будет.

4TO B TPHOME?

Пока на горизонте не видать ни одного однопользовательского проекта, все надежды любителей виртуальных морских сражений возлагаются на Pirates of the Burning Sea. И, судя по бета-тесту, мы наконец-таки получим «тех самых онлайновых «Корсаров». Чем не счастье для заскучавшего флибустьера? Поэтому откроем бутылку рома и выпьем за Пылающее Море. А черная метка пусть обойдет фрегат Flying Lab стороной.

🔛 МАЛИНОВЫЙ КАМЗОЛ



■ Настройка персонажей обещает быть грандиозной. Разработчики клянутся, что на мужской или женской «кукле» игрок сможет изменить по 170 различных элементов, перекрасив их в 168 цветов, и даже «подключить» уникальные текстуры. Встретить в порту двух одинаковых героев будет почти нереально.

🔣 ПИРАТСКОЕ РАДИО

оследовав примеру создателей *Matrix Online*, которые располагают собственной радиостанцией «Свободный Зион», Flying Lab Software совместно с радиокомпанией TMS Broadcasting Inc. анонсировала онлайновое «Yar!Radio». Нам обещают эксклюзивные интервью с командой разработчиков, свежие новости от бета-тестеров и, конечно же, много музыки. Эфир будет круглосуточным. Главная цель этой затеи – помочь игре побыстрее собрать мощное коммьюнити. Набор ди-джеев идет по адресу www.yarradio.com.







04 / ATPEJIS / 2006 65

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII



ЖАНР ИГРЫ Action/Simulator ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Romania КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ДО ШЕСТНАДЦАТИ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.blazing-angels.com ДАТА ВЫХОДА Март 2006 года

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ

азалось бы, что еще путного можно придумать в жанре авиационных игрищ, к тому же посвященных Второй мировой войне? Уж сколько копий было сломано в битве за звание «самого-самого» при здравствующем короле в лице отечественного «Ил-2: Штурмовик», а воз и ныне там. В любом случае от такой конкуренции мы только выигрываем. Вот и очередной проект – Blazing Angels: Squadrons of WWII – вновь пытается завоевать наши сердца. Что ж, дадим шанс смельчаку!

Здраво рассудив, что в очередной раз биться головой о железобетонную стену весьма непростого жанра авиасимуляторов незачем, в стане **UbiSoft** решили пойти другим путем. Нам предложат довольно простенькую, но вместе с тем «по-киношному» зрелищную аркаду, основной упор в которой будет сделан на сочную графику со всеми современными

Эскадрильи противников формируют знаменитейшие немецкие «Мессершмиты», «Штуки» и «Фоке Вульфы»

спецэффектами. А геймплей разработчики собираются максимально упростить – так, чтобы любой салага, пороха не нюхавший, управился со стальной птицей.

П ЛЕТАЛИ – ЗНАЕМ!

В однопользовательской части игры ты найдешь восемнадцать исторических миссий. Естественно, никто не будет освещать малоизвестные, а потому неинтересные большинству геймеров события. А вот «популярные» – пожалуйста. Тут как тут и Перл-Харбор, и битва при атолле Мидуэй – без них в этом жанре не обойтись. Плюс почти все остальные прославленные авиасражения Второй мировой.

Например, румынские игростроители обещают предоставить игрокам возможность собственноручно освободить Париж от немецких оккупантов, победоносно завершить операцию «Динамо» под Дюнкерком или принять участие в обороне Лондона, окончательно отбившей у Гитлера желание нападать на туманный Альбион.

ПРОСТО И СО ВКУСОМ

Как ты уже наверняка понял, **Blazing Angels: Squadrons of WWII** не собирается составлять конкуренцию серьезным авиасимулято-

66 04 / AIPERIS / 2006

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII | PREVIEW



рам. Даже те, кто впервые сел за штурвал виртуального самолета будут чувствовать себя в игре довольно комфортно. Конечно, совсем уж аркадных чудес, вроде стремительного ухода в стратосферу с последующим пике, не предвидится. Но и демонстрировать «рысканье» или, например, отчаянно сопротивляться вихревым потокам в зоне турбулентности твой самолет тоже не будет. Стоит отметить, что предусмотрен только «экшеновский» вид «из-за спины» (в нашем случае «из-за хвоста»). Ни тебе возможности посидеть в кабине какого-нибудь даже самого захудалого истребителя, ни подергать всякие рычажки, ручки, стоп-краны... Знай себе - летай да стреляй, вот и вся забава.

₩ ЭТО ВАМ НЕ «ЛЯ БУРЖЕ»!

Кстати, о самолетах. Их в игре от **Ubisoft** Romania аж тридцать восемь штук, что для проекта такого уровня и такого жанра весьма немало. Причем представлены в основном лучшие (и даже легендарные) продукты авиационной промышленности тех лет. В обязательном порядке будут присутствовать почти все американские крылатые машины (ведь там что ни самолет - то легенда), среди которых обещаны, например, бомбардировщик Б-17 и П-51. Под стать им и самолеты союзников, среди которых ты сможешь найти лучший истребитель Второй мировой британский «Спитфайр». Единственное, на что можно посетовать, - советский авиапром не найдет отображение в игре.

Ну, а эскадрильи противников формируют знаменитейшие немецкие «Мессершмиты»,



«Штуки» и «Фоке Вульфы». Да, чуть не забыл! В небе над Японией (битва за Токио тоже будет) придется сражаться с Zero, за штурвалами которых сидели в свое время камикадзе.

— ОДНИМ СЛОВОМ

В принципе, у проекта есть все, что нужно простым, не «замороченным» на авиасимуляторах геймерам, которые тоже хотят немножко полетать и побомбить: несложное управление (правда, ориентированное на геймпады), увлекательный и необременительный игровой процесс, сочная графика и куча самолетов. Настоящие фанаты воздушных сражений такую игру, конечно, не оценят, зато всем остальным – «добро пожаловать»!

!!! ДАЕШЬ КОЛЛЕКТИВ!



■ Многопользовательские баталии, скорее всего, станут весьма занимательным занятием. Они будут включать в себя сразу десять различных режимов, среди которых: выполнение сценарных исторических миссий, захват базы, дуэли «на самолетах», а также хит сезона – режим Kamikaze! Помимо этого, предусмотрен кооперативный режим на специальных картах большего размера.

💾 ИЗ ТЕМНЫХ ГЛУБИН В НЕБЕСНЫЕ ХЛЯБИ

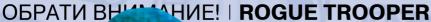
В качестве графического движка в Blazing Angels: Squadrons of WWII будет использоваться технология самого настоящего симулятора подводной лодки — Silent Hunter III. Да-да, и не надо смеяться! Оказывается, эта штуковина работает с «небом» отнюдь не хуже, чем с «водой». Максимально возможное количество самолетов на экране составит аж семьдесят штук! Каждая из моделей авиатехники будет состоять из 8–10 тысяч полигонов. Плюс к этому движок гарантирует динамический свет, пятиканальный звук и повсеместный блюр.







04 / ARPERS / 2006





ЖАНР ИГРЫ Third-Person Shooter ИЗДАТЕЛЬ Eidos Interactive PAЗРАБОТЧИК Rebellion КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ДО ЧЕТЫРЕХ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.roguetrooper.com ДАТА ВЫХОДА Весна 2006 года



ROGUE TROOPER

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ МУТАНТ

омиксы уже не первый десяток лет являются неотъемлемой частью американской поп-культуры. И хотя в наших краях этот вид творчества не настолько популярен и развит, отголоски неолубочного искусства доходят и до нас: в журналах, книгах... Но по большей части в виде продуктов смежных секторов – игровой индустрии и кинематографа.

И вот, вслед за Бэтменом, Черепашками-Ниндзя, Человеком-Пауком и Людьми Икс на арену выходит он – человек-амфибия, человек-оркестр. Знакомьтесь – **Rogue Trooper**, един в четырех лицах.

Н НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

Сюжет будущей игры вполне интересный и интригующий. Вот уже который год на планете Nu Earth ведут кровопролитную войну группировки Nort и Souther (любители истории США без труда увидят здесь отсылку к Гражданской Войне в Штатах 1861-1865 гг.). Атмосфера планеты крайне токсична: без специального защитного костюма человек не

От развитости соратников-биочипов будут зависеть характеристики Rogue, например, его меткость

протянет здесь и минуты. Для ведения боевых действий в столь суровых условиях ученые создали особый вид пехоты. Genetic Infantrymen – генетически усовершенствованные пехотинцы, которые невосприимчивы к любым видам химических и биологических атак. Одним из G.I. является и наш Rogue. Этот рядовой верой и правдой служил «Южанам» будущего, пока в резне при Quartz Zone его отряд не был предан собственным генералом. Погибли все, кроме нашего героя.

Здесь нужно пояснить: прочих G.I. постигла только физическая гибель (погибло лишь тело), сознание же сохранилось. Как? Поскольку тренировка одного голубокожего терминатора обходилась армии в кругленькую сумму, ученые разработали алгоритм для записи личности бойцов со всем накопленным опытом на специальные биочипы. С возращенных на базу чипов информация считывалась, а затем записывалась на подкорку новому солдату - реинкарнация в чистом виде. Три такие микросхемы с записями личностей своих однополчан и присвоил Roque, вставив их в специальные слоты на своем шлеме, в рюкзаке и в пушке. Соответствующие места заняли боевые товарищи Rouge - Helm, Bagman и Gunnar. С тех пор наш боец стал настоящим ходячим взводом, и воссоединившаяся четверка принялась блуждать по поверхности планеты от

68 04 / ARPERS / 2006

ROGUE TROOPER | PREVIEW



одной горячей точки к другой в поисках информации о генерале-предателе.

Ж К БОЮ ГОТОВ!

Английская студия **Rebellion**, «вооруженная» лицензией на персонажей и сюжет комикса, подошла к созданию игры со всем возможным усердием. Ведь угодить фанатам и заинтересовать всех остальных – задача непростая. Перед нами классический 3D-экшен с видом от третьего лица. Главный герой, разумеется, Rogue. А помогать ему будут биочипы-напарники, без которых парню далеко не уйти. От развитости биочипов зависят и характеристики героя, например, его меткость.

Также у однополчан Rogue будут собственные уникальные способности. Так, Gunnar, установленный на треногу, способен самостоятельно вести прицельный огонь. А Helm поможет Rogue взламывать защиту электронных систем, скачивать секретную информацию и открывать запертые двери.

В игре есть где развернуться: нас ждут 12 уровней. Кое-где Rogue будет управлять различной военной техникой. В частности, разработчики упоминали эпизод, в котором наш боец встанет за бортовой пулемет летящего вертолета. В остальных миссиях Rogue в одиночку (но не забываем об оцифрованных друзьях!) будет расправляться с десятками вражеских солдат.

ЧЕСТЬ МУНДИРА

Выглядит игра довольно симпатично – по крайней мере, на скриншотах. Зануды, конечно, попытаются упрекнуть разработчиков



в недостаточном количестве полигонов в моделях или, скажем, пожалуются на простенькие ландшафты. Но не стоит забывать, что в пылу боя пересчитать количество полигонов на затылке врага вряд ли получится. Да и популярный нынче эффект Glow, придающий изображению более реалистичный, сглаженный вид, скроет большинство огрехов. В целом же картинка идеально соответствует мрачному сюжету игры и создает правильное, «военное» настроение. Главное – чтобы спецэффекты не подкачали.

Мускулистая спина рядового Rogue замаячит на наших мониторах грядущей весной. У разработчиков еще есть время отшлифовать проект до блеска, а у тебя – изучить комиксы. Для пущего погружения в сюжет, благо он достаточно занимателен и необычен.

РЯДОВОЙ СУМКИН



■Пока не совсем очевидна практическая польза от Bagman'a. Не считая, конечно же, того, что он является вместилищем всех боеприпасов главного героя. Однако в комиксе мне попался эпизод, в котором Rogue довольно эффектно расправился с двумя недругами, огрев их тяжелым говорящим ранцем. А поскольку для ближнего боя разработчики предусмотрели особо эрелищные приемы – kill-moves – в одном из них вполне может засветиться старина Bagman.

🔛 СУДЬБА ЧЕТВЕРЫХ В КАРТИНКАХ

В первые Rogue Trooper предстал перед публикой на страницах журнала комиксов 2000AD в далеком 1981 году. Авторами комикса являются Гэрри Файнли-Дей (Gerry Finley-Day) и Дэйв Гиббонс (Dave Gibbons). По разработанной авторами вселенной было написано несколько книг и выпущена карточная игра. Да и любители компьютерных развлечений не остались внакладе: скролл-аркада Rogue Trooper вышла на платформе Amiga в 1990 году под знаменем издательства Krisalis Software.







04 / AIPEJIS / 2006 69

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | **13 ПОЛК: ВОЕННОЕ ИСКУССТВО**



ЖАНР ИГРЫ Real-Time Strategy ИЗДАТЕЛЬ Paradox Interactive ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 1C / snowball.ru РАЗРАБОТЧИК МаdMinute Games КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ОДИН ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.madminutegames.com ДАТА ВЫХОДА Апрель 2006 года

13 ПОЛК: ВОЕННОЕ ИСКУССТВО КОМАНДОВАТЬ ПАРАДОМ БУДЕЩЬ ТЫ!

азработчики студии MadMinute Games недаром выбрали себе такое название: они создают игры буквально на коленке, не претендуя на огромную популярность или почетные награды. Быть может, их творениям не достает графического лоска или высокой технологичности, но это с лихвой компенсируется содержанием. Сделанные с душой проекты видны сразу, и терпеливый геймер обязательно откроет в них новый мир...

П ПОСТОРОННИМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН

Когда-то игра **Take Command: Second Manassas** (в России – **«13 Полк: Военное Искусство»**) была довольно симпатичным гексагональным варгеймом. Если ты прочитал эту фразу с первого раза, то точно понял, о чем идет речь. В таком случае тебе несложно будет уразуметь, насколько трудно преобразовать плоское поле, составленное из шестиугольных ячеек, в трехмерный рельеф, а по-

Даже на брифингах нам дают почитать копии реальных приказов, генеральские письма или страницы газет

шаговый режим заменить боями в реальном времени. И пусть у нас в руках всего лишь бета-версия, можно с уверенностью сказать, что разработчики немного поспешили с подобным проектом. Жутковатая спрайтовая графика может запросто отпугнуть геймеров, уже знакомых с красивыми варгеймами - например, с «Massive Assault: Расцвет Лиги». Тех, кто отважится играть дальше, ждет приятный исторический экскурс. Ты что-нибудь знаешь о конфедератах или генерале Ли? Нет? Но про Гражданскую войну в США 1861-1865 гг. наверняка должен был слышать. Эта игра поведает тебе, из-за чего полтора века назад сражались Север и Юг, откуда взялся звезднополосатый флаг и многое другое...

ЗВЕЗДНО-ПОЛОСАТАЯ ИСТОРИЯ

Работа сценаристов Take Command достойна восхищения. Их набеги на исторические архивы не прошли даром. Я сверял имена генералов и даты сражений, пересчитывал звезды на флагах, вглядывался в форму каждого встречного солдата... Проще говоря, со всем свойственным журналистам цинизмом пытался придраться к мелочам. Напрасная трата времени: даже на брифингах нам дают почитать копии реальных приказов, генеральские письма или страницы газет.

[70] 04 / ARPEJIS / 2006

13 ПОЛК: BOEHHOE ИСКУССТВО | PREVIEW



С механикой боя разобраться сложнее. Как бы огромны ни были армии на экране, полностью воспроизвести масштаб тех сражений вряд ли кому-то удастся. Сотня солдат изображает пятитысячную бригаду, одно орудие – артиллерийский взвод, а на кукурузном поле при желании можно уместить целый корпус.

🔣 КТО ШАГАЕТ ДРУЖНО В РЯД

Правда, стоит поднять камеру чуть повыше, как все вышеперечисленные недостатки уйдут на второй план. Сирая графика начнет казаться вполне симпатичной, а на языке будет вертеться лишь один вопрос: «Как же всем этим командовать?» Сотни батальонов, кавалерийских полков и десятки тысяч бойцов стоят в ожидании твоего приказа.

Сперва стоит научиться управлять одним батальоном. Можно передвигать его и выбирать построение, бросать солдат в штыковую атаку или трубить отступление. Потом объединяем несколько отрядов под началом одного офицера и командуем уже целой бригадой. Твоему протеже достаточно обобщенных приказов: нападать или бросаться в бегство, продвигаться вперед или организовывать оборону. О мелочах он способен позаботиться сам. Но это еще не все. Генерал командует сразу несколькими бригадами. По мановению его руки целая армия будет выстраиваться в замысловатые боевые порядки, окружать врагов или обустраивать тыл. Кто еще участвует в сражении? Остался лишь одинокий всадник в сияющем мундире. У него нет специальных умений, но все подчиняются только ему. Он командует корпусом. Правильно, это ты!



🎞 МЫ ПОДОШЛИ ИЗ-ЗА УГЛА...

Управлять армией совсем несложно. Гораздо труднее проиграть компьютеру. Да-да, чем больше сражение, тем легче одолеть врага. Противник отлично знает, что наиболее эффективны атаки с тыла и флангов, и постоянно пытается окружить твои батальоны. В лучшем случае – бригады. Но планировать действия на уровне армий он практически не способен, и загоняет сотни своих солдат в расставленные тобой ловушки.

У разработчиков еще есть время улучшить искусственный интеллект, доработать карты или придумать интересный сюжет. И пусть не каждому эта игра окажется по зубам, но лучшего учебника американской истории все равно не найти. Поэтому если ты любишь исторические баталии – игра для тебя.

🚻 ПРЯМОЙ НАВОДКОЙ



■Пушки могут стрелять четырьмя видами боеприпасов – от картечи до ядер. Но им никогда не сравниться даже с сотней мушкетов. Причем расстояние до цели практически не влияет на убойную силу. Где это видано – идти в штыковую атаку на рубеж вражеской артиллерии?..

🔣 С ТОЛСТОЙ СУМКОЙ НА ПЛЕЧЕ

по лесам и полям, через овраги и буреломы мчатся к командующему курьеры с приказами. Да что там, и вражеский строй им нипочем, и ураганный огонь артиллерии — что слону дробинка. Пропадет посыльный — пиши пропало. Командир не получит приказ, полк не прикроет фланг, армию разнесут в клочья... Ан нет, здесь тебе не «Турецкий гамбит». Неуязвимые почтальоны — лишь еще одно украшение, последний штрих в эпической картине, посвященной Гражданской войне в США.





04 / ATPENS / 2006 71

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | HEARTS OF IRON 2: DOOMSDAY



HEARTS OF IRON 2: DOOMSDAY

СУДНЫЙ ДЕНЬ НЕ ЗА ГОРАМИ

🚻 ЗА ДВУМЯ ЗАЙЦАМИ...

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.paradoxplaza.com/ heartsofiron2_dd.asp

До восьми

ДАТА ВЫХОДА Апрель 2006 года



Возможности шпионов ограничены, поэтому убить лидера страны невозможно. А вот того же политика в роли главнокомандующего – пожалуйста. Хватило бы только диверсантов... Ликвидировать Сталина – чем тебе не альтернативный вариант победы в борьбе за мировое господство?



ебольшая шведская студия Paradox Interactive уже успела прославиться безупречно отшлифованными историческими стратегиями. Hearts of Iron 2 считается образцом достоверности и внимания к мелочам. На невзрачной мировой карте – идеально воссозданная Вторая мировая. Десятки стран, сотни политиков и тысячи технологий. Но, вняв молитвам фанатов, разработчики все-таки поступились принципами... Конец света заказывали?

Ядерный гриб над Москвой – хорошенькое начало кампании! Всего полгода прошло после победы над Гитлером, а сверхдержавы уже начали передел политической карты. Мир раскололся надвое, и у тебя есть 7 лет, чтобы захватить его весь. К твоим услугам все технологии той эпохи – от ракет и вертолетов до тактических атомных бомб. Проблемы с наукой? Не беда – торговля оружием

теперь процветает, равно как и промышленный шпионаж.

Рыцарям плаща и кинжала вообще уделили целое меню. Еще бы, почти тридцать видов диверсионных операций будут похлеще ковровых бомбардировок. Спонсируй мятежи, подкупай чиновников или кради секретные чертежи. Мало? Взорви пару заводов, убей министра экономики и наслаждайся экономическим кризисом в стане врага. Главное – не забывай про свою контрразведку.

Кругом падают бомбы, идут в атаку танковые корпуса и пехотные дивизии. Министры начинают войну за войной, тираны жадно потирают руки, а разведчики не успевают менять униформы... В этом пекле растеряется и бывалый вояка. Но разработчики сделали игру не только насыщеннее, но и гораздо проще. Утомительное распределение бюджета и огромную торговую систему теперь можно поручить компьютеру.

Разве не о нем ты мечтал со дня выхода оригинальной игры? Дополнение сделано буквально по заявкам игроков. В нем нашлось место даже для арабо-израильского конфликта. Хорошо, что сейчас не нужно ставить оценку – кроме двухмерной графики мне нечего записать в недостатки.

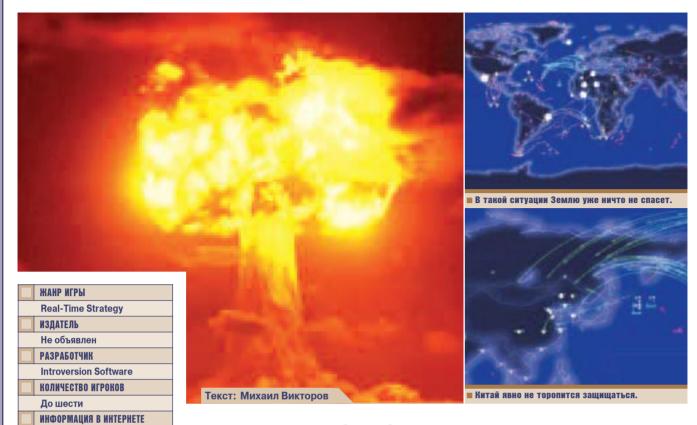
Распределение бюджета и управление огромной торговой системой теперь можно поручить компьютеру

72

ПРОДОЛЖЕНИЕ ВЕЛИКОЙ СЕРИИ COMMANDOS. ТАКИМИ ВЫ ИХ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛИ!



ZYTO EIDOS



DEFCON

ЯДЕРНЫЕ ШАХМАТЫ



РАСЧЕТ КРАСНЫХ КНОПОК

www.introversion.co.uk/

ДАТА ВЫХОДА II квартал 2006 года

■Согласно компьютерным прогнозам американских физиков, для уничтожения США как государства потребуется 120-130 ядерных ракет мощностью 50 килотонн. Для стран бывшего СНГ хватит и 80. Однако вне зависимости от исхода ядерной войны проиграет все человечество. икто, будучи в здравом уме, не пожелал бы стать свидетелем начала термоядерной войны. В реальной жизни, естественно. В игре же – пожалуйста. Для того они, игры, и существуют, чтобы мы могли отвлечься от рутинных будней и окунуться с головой в мир вымышленных или возможных событий. Вот и Introversion готовит виртуальный симулятор ядерного конфликта. Кто там хотел чего-нибудь поядреней?

Игра возвращает нас во времена «холодной войны». По сюжету взаимный обмен ядерными ударами неизбежен, поэтому наша задача – нанести максимальный урон населению и армии противника. И при этом постараться нейтрализовать все его атаки.

В **Defcon** особенного разнообразия боевых единиц не будет. В твоем распоряжении лишь пусковые установки, подлодки-ракетоносители, истребители, бомбардировщики и крупные боевые суда. Однако каждый тип войск обладает своими особенностями, и вся соль игры заключается в грамотном их использовании.

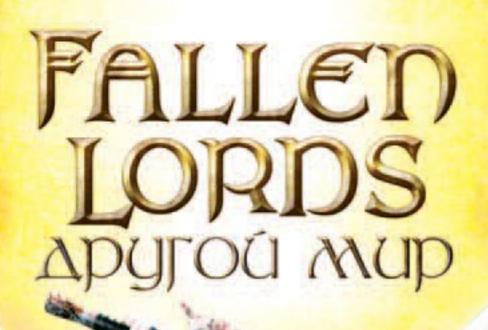
Defcon изначально ориентирована на мультиплеер. Одиночный режим отличается лишь заменой живого оппонента компьютерным. Враждующих сторон всего две – СССР и США, а при наличии более двух игроков создаются военные союзы: игрок, представляющий другое государство, обязан войти в альянс с Советами или Америкой. Чтобы несколько разнообразить военные действия, разработчики добавили элемент дипломатии. Союзников всегда можно предать и переметнуться на сторону неприятеля. Вполне вероятно и двойное предательство – хитрый тактический ход.

Не жди от Defcon сногсшибательной графики. На экране лишь схематичное изображение военных действий. Минимум цвета, анимации и спецэффектов, максимум «правдоподобности». Такую картинку мы обычно видим в командных центрах из голливудских боевиков. Важной особенностью игры и гордостью разработчиков является режим «полный realtime», когда все события происходят с той же скоростью, с какой они происходили бы в реальной жизни. Одна партия при таком раскладе может затянуться на несколько часов, если не суток. Впрочем, для тех, кто не любит затянутый геймплей, предусмотрены и упрощенные игровые режимы.

Как ни крути, нас ждет игра не для всех. Это, наверное, и к лучшему – бесчисленные клоны и сиквелы уже порядком утомили.

Все, что ты увидишь на экране, – это схематичное, но очень стильное изображение военных действий

74



смерть - это только начало великой битвы жизни













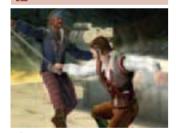


O 2005 Editorial Resells Delagradi S.A. O 2004-2005 Servicenz Technology St. Consisped by a real and Technology St. Consisped by a real and Technology St. Consisped by a real and All rights reserved. O 2005 Hydroder Publications. The rights reserved to 2005 Hydroder Publications. The rights reserved to 2005 Hydroder Publications. The rights reserved to 2005 Hydroder St. Consistence of the Publication of the P

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | TORTUGA: TWO TREASURES



💾 ЧЕРНЫЙ КАПИТАН



■Согласно раннему пресс-релизу, продолжение Tortuga должно было получить гордое имя Pirate's чернокожего раба Аврелия, обретшего долгожданную свободу и ставшего знаменитым флибустьером.

азвать Tortuga: Two Treasures сиквелом Tortuga: Pirates of the New World можно лишь с большой натяжкой. Примерно в той же степени родства состоят, например, легендарная RTS Command & Conquer и экшен С&С: Renegade. Разработчики «Тортуги» решили отойти от торговой и стратегической зауми, переключившись на морские баталии, рукопашные поединки и скрытные вылазки. Как и в случае с C&C, RTS уступила место залихватскому экшену.

мачта. Капитан Томас Блайт по кличке Ястреб и его подруга Сангва состояли в шайке самого Эдварда Тича - Черной Бороды. Но стоило пиратам выйти на след сокровищ легендарного Генри Моргана, как корыстолюбивый предводитель предал Ястреба и Сангву. Теперь нашим героям предстоит самим отыскать сокровище, а заодно расквитаться с вероломным чернобородом. Но какая роль в геймплее от-

Сюжет игры незамысловат и прямолинеен как

ведена Сангве - пока доподлинно неизвестно: на всех скриншотах и в демо-версии перед нами красуется одинокий Ястреб.

В отличие от Tortuga: Pirates of the New World под твоим началом будет всего один корабль. Зато бои обещают стать куда зрелищнее и динамичнее, чем раньше. Ведь теперь ты сам следишь за балансом скорости и маневренности, выбираешь удобный угол атаки и момент для точного залпа. Вражеские корабли разваливаются по кусочку, а при метком попадании роняют в воду такелаж.

Графический движок - на высоте: волны правдоподобно анимированы, а морская гладь не только отражает корабли и небо над мачтами, но и позволяет разглядеть коварные рифы сквозь свои соленые толщи.

На суше раскинулись шесть крупных городов, где Ястреб наслушается свежих сплетен, сможет прикупить (торговля осталась, но стала куда проще) барахлишка, а также вдоволь помахать шашкой. Если же открытое противостояние не в твоем стиле - подкрадись к зазевавшемуся супостату и перережь ему глотку. Геймплей предполагает определенное разнообразие.

В общем, очередная романтическая сага о вольной жизни морских головорезов на всех парусах несется к релизу.

Вражеские корабли разваливаются по кусочку, а при метком попадании роняют в воду такелаж

76 04 / ATPEJIS / 2006

ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

«Танновый симулятор для всех и наждого. Простой в освоении, динамичный и с огоньком!» «РС Игры»

СОРОК ТОНН СТАЛЬНОЙ СМЕРТИ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ













200 by manufactures Service AS, Technological As (Fig. 8) processes Aurora Control by Joseph LLC 2005 Committee of Manufacture AJ (great reasons 2006 of processes (Fig. 1988) and the control of the con Я, признаюсь, первый раз в жизни встречаю демку игры с таким низким соотношением времени прохождения к занимаемому на диске объему. Ознакомительная версия *Time-Shift*, весящая полгигабайта, проходится минут за пять, которые, однако, запомнятся надолго.

eB	ЖАНР ИГРЫ
екст: Илья Зибирев	First-Person Shooter
SE SE	ИЗДАТЕЛЬ
129	Atari
Ē	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 🚃
e C	Акелла
ē	РАЗРАБОТЧИК
	Saber Interactive
	ПОЙДЕТ
	Процессор 2.4GHz, 512Mb Ram, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
	ПОЛЕТИТ
	Процессор 4GHz, 2Gb Ram, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
	Не объявлено
	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.atari.com/timeshift
	ДАТА ВЫХОДА
	21 марта 2006 года

видео

на диске!

TIMESHIFT

УПРАВЛЯЯ ВРЕМЕНЕМ

Конечно, этого времени слишком мало, чтобы выносить какие-либо вердикты. Пять минут – это длина кинотрейлера, призванного заманивать потенциальных зрителей в кинотеатры. Что ж, свой билет на *TimeShift* мне, похоже, придется купить. «Трейлер» свою работу выполнил на «отлично».

ВРЕМЯ КАК ИГРУШКА

Наш подопечный Майкл Свифт обладает уникальными способностями. Он, ни много ни мало, умеет управлять течением времени. Волшебство тут, конечно же, ни при чем - во всем виноваты высокие технологии. Вот я нажал клавишу время-то и замедлилось. Свифт скачет между пулями, словно Нео из «Матрицы». Надавил на другую - все вокруг замерло, будто кто-то «паузу»нажал. Захочу - герой пробежит опасный участок под носом у супостатов, никто все равно не заметит. Захочу ворвется в охраняемую комнату и аккуратненько положит под ноги каждому врагу по гранате. Когда время «запустится» вновь, ребят размажет по потолку. Ну, а если совершу глупость - не беда, «отмотаю пленку» немного назад, и все вернется на круги своя. Единственное, о чем приходит-



ся помнить, играя со временем, – так это о том, что возможности героя не безграничны. Запас энергии, которая расходуется на подобные фокусы, довольно быстро заканчивается (правда, восстанавливается он так же проворно). Если не рассчитать силы, можно легко «материализоваться» прямо перед удивленным патрулем – хорошо, если удастся унести ноги.

ВОЙНА БЕЗ КОНЦА

В игровом мире идет война (расположившаяся где-то внизу врезка расскажет тебе, с кем и из-за чего), и Свифт явно играет в ней не последнюю роль. Моего храбреца с его чудесными умениями заб-



расывают в подземные коммуникации недалеко от некоего военного комплекса. В этот самый комплекс парню и нужно пробраться. Вылезти изпод земли, на первый взгляд, невозможно: все вокруг рушится, с потолка свисают остатки железобетонных конструкций, а единственный выход перекрыт бушующим

ВРЕМЯ – НЕ ИГРУШКА!

imeShift рассказывает нам о том, что со временем шутки ой как плохи. Сюжет таков: Майкл Свифт – первый в истории человече ства хрононавт (то бишь путешественник во времени; этот термин используют авторы игры). Выделывать фокусы с четвертым измерением парню помогает специальный костюм, живое доказательство торжества высоких технологий над предрассудками и здравым смыслом. Свифта посылают с секретной миссией в 1911 год. И надо же такому случиться, что, выполнив задачу, Майкл возвращается не в свой родной 2007 год, а совсем в другой 2007-ой, где власть над миром захватил жестокий и коварный диктатор Крон. Произошло все, конечно, из-за эффекта бабочки (термин «эффект бабочки» - прямая отсылка к рассказу Рэя Бредбери «И грянул гром»). Стоило Свифту немного «подправить» события былых лет, и по времени, как круги по воде, начали распространяться последствия его «секретного задания». Видимо, начальство Майкла не читало Бредбери и не знало, чем может обернуться вмешательство в прошлое. Но «крайним» все равно оказался Свифт – ему же и исправлять свои ошибки. А помогут Майклу в этом нелегком деле местные повстанцы, которые недовольны правлением диктатора и сражаются против Крона и его приспешников.



[78] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

пламенем. Сразу видно: Майкла угораздило попасть в самое пекло. Что же делать? Естественно, остановить время! Жму кнопку - и мир вокруг тонет в разводах и ряби. Ориентироваться становится сложнее, зато огонь, как и множество других мелких неприятностей, перестает беспокоить. Свифт резво пробегает сквозь застывшее пламя и по бетонным обломкам выбирается из-под завалов. Попав, наконец, на улицу, герой, а вместе с ним и я, обнаруживает себя посреди большой заварушки. Похоже, от города скоро не останется и камня на камне: повсюду чтото взрывается, целого здания днем с огнем не сыщешь, а все дороги перегорожены баррикадами и колючей проволокой (дешевый, но действенный способ ограничить свободу передвижения игрока). Наша цель - дом, находящийся за забором. Наши проблемы: забор, а также охранные турели, превращающие в решето каждого, кто не носит правильной формы и не отзывается на позывные. Свифт не носит и не откликается, зато умен и талантлив. Кроме того, ему всегда готов помочь я! Еще раз останавливаю время, и Майкл пулей проносится мимо турелей, тут же натыкаясь, правда, на охранный патруль.

ПУШКИ – НАШИ ИГРУШКИ

Вот тут и приходит время для перестрелок! Жаль только, арсенал у героя куцый – в демке есть лишь три вида оружия. Про пистолет сразу же забываю и даю Свифту команду достать штурмовую винтовку. Ее точности стрельбы хватает на то, чтобы метко снести головы паре часовых. Остальные разбегаются кто куда. Сначала кажется, что солдаты струсили

Но это не так. Пропав из нашего поля зрения, они в считанные секунды занимают выгодные позиции - кто в тени баррикад, а кто за углом. С наскока перебить всех не получится, как ни старайся. На помощь опять приходит управление временем. Мир погружается в дымку, а мой протеже лихо отстреливает вражеских охранников, одного за другим. Пули чертят в кисельном воздухе роскошные линии а-la «Матрица» и с сочным хрустом входят в тела врагов. Хлопок время вернулось к своему обычному распорядку, и недруги, как по команде, валятся на пол. Такие фокусы даже Нео не снились! Впрочем, радоваться рано. Изза угла вылетает грузовик, полный солдат. С моей подачи Майкл вытаскивает (нет, не из штанов!) новую пушку! Гибрид огнемета и пулемета, лупящий зажигательными патронами, смертоносен для всего живого. Любое попадание пули (хотя, кто его знает, чем стреляет эта штука...) заставляет врага вспыхнуть как новогодняя елка. Для уцелевших, которым удалось подобраться поближе,

и просто-напросто дают деру.



у нас приготовлен режим альтернативной стрельбы – ста-

рый добрый огнемет. Разобравшись с «живой» силой, Свифт бросает пару гранат под грузовик и по моей команде топает дальше.

БОЛЬШЕ ДРАЙВА!

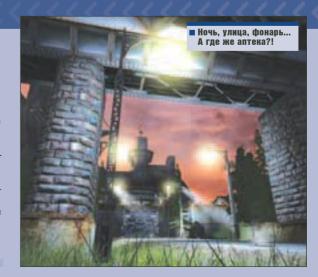
Дальше, впрочем, начинается форменный ад. Благодаря моей недюжинной находчивости главный герой минует КПП на входе во двор комплекса и тут же натыкается на несколько патрульных отрядов. Именно в этот момент я понял, что перестрелки в TimeShift - это нечто особенное. Врубив замедление времени, я одновременно пытаюсь увести Свифта от десятка пуль, заставить его попасть хоть в кого-нибудь и «пинаю под зад», чтобы он бежал к заветной цели - дверям подземного гаража во дворе. Все происходит настолько быстро (и это несмотря на замедление времени!), что понять суть творящихся на экране событий едва ли возможно. Но вот гараж уже перед носом и на экране появляется сообщение «Демо-версия подошла к концу». Пять минут пролетели, словно пять секунд. В Atari и Saber Interactive работают хитрые ребята. После такой демки не ждать выхода TimeShift может разве что самый безразличный человек на свете. Вот и я в нетерпении грызу локти. Единственное, что хочется пожелать разработчикам, - добавить толику разнообразия. Если они смогут приправить сумасшедший экшен интересными задачками, получится как раз то, что доктор прописал.



КРАСОТА ИЗ РОССИИ?

ВтimeShift использован движок Saber3D, созданный в недрах компании Saber Interactive специально для этой игры. «Моторчик» получился неслабый – качество картинки выше всяческих похвал (правда, и компьютер для этой красоты требуется достаточно мощный). Не хуже, чем в Doom 3 или Half-Life 2. Особенно удалось освещение: динамические тени от взрывов, прожекторов и других источников света завораживают. В демо-версии, например, меня чуть не убили, когда я пытался догнать круг света от прожектора, чтобы польбоваться на игру света и тени. Хорош и огонь, благо, в демо-версии много чего горит (а то, что не горит, ты вполне можешь поджечь сам; да что там, поджечь можно все, что угодно!).

Впечатляет работа дизайнеров и художников: военная техника и костюмы персонажей выглядят очень стильно и оригинально – видно, что в **Saber** не стали копировать чужие идеи, а придумали что-то свое. И тем больше мы были удивлены, когда узнали, что часть программистов и художников – наши соотечественники из Санкт-Петербурга. Оказывается, с целью уменьшения расходов, Saber открыла в России свое отделение, сотрудники которого занимаются дизайном и графикой игр компании. По-видимому, в городе на Неве и рисовали все красоты, которыми нас будет баловать TimeShift. Значит, не так все плохо в родимой стране!



04 / АПРЕЛЬ / 2006

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

В ПОГОНЕ ЗА ОРИГИНАЛЬНОСТЬЮ

Витающие в облаках городаскалы, необычный сюжет, музыкальное сопровождение от маэстро Джеспера Кида (о его послужном списке мы подробно рассказали во врезке) и целый ворох оригинальных геймплейных особенностей... Разработчики игры The Chronicles of Spellborn заинтриговали сообщество ММОGпоклонников не на шутку!

текст: Андрей Теодорович

Чует мое сердце, что лучше не нарушать покой этого чудища...

Тщательно изучив этот амбициозный проект еще в прошлом месяце (ищи видеопревью на диске февральского номера), мы решили задать несколько животрепещущих вопросов самим разработчикам. До титула «ММОRPG года» *TCOS* вряд ли дотянет, а вот приз за оригинальность она урвать очень даже сможет. Поверь, это не пустые слова!

ИГРЫ: Мир игры представляет собой витающие в воздухе острова-скалы, на которых расположены города. Эти острова возникли не из пустого места, а в результате того, что колоссальной мощности Шторм стал причиной взрыва планеты, верно? Таисия Грей, PR-менеджер Khaeon Games (далее Т.Г.): Вы задали вопрос, ответ на который геймерам придется искать многие месяцы, если не годы! Кто-то говорит, что Шторм (в оригинале Deadspell Storm - прим. авт.) уничтожил привычный Древний Мир, а кто-то, наоборот, считает его последствием этого разрушения. И только восемь могущественных демонов точно знают, в чем же дело. Возможно, игрокам придется пробудить их вековой покой и узнать у них тайны прошлого. Но до этого придется изрядно попотеть... Что спрятано - должно быть найдено! ("What lies hidden, must be found" - фирменный слоган TCoS -

• ИГРЫ: Да уж, у вашей игры очень интересный и оригинальный сюжет! Люди и таинственные демоноподобные существа (даеви) сообща сража-

ются за выживание в мире, где нет места обычной межрасовой резне или борьбе за власть... Вам удалось избежать главного для MMORPG штампа - «плохие против хороших». И это похвально! Тем не менее, для большинства фанатов многопользовательских ролевок фабула имеет второстепенное значение, их куда больше волнует непосредственно геймплей. Смогут ли они в полной мере получить удовольствие от TCoS, особо не вникая в сюжетные дебри? Т.Г.: Геймеру не придется утруждать себя чтением кипы внутриигровых книг. Сюжетная информация подается в куда более приятных для усвоения формах - в поистине разнообразных квестах и разветвленных диалогах, которые зачастую влияют на ход дальнейших событий. Все факты усваиваются быстро и просто, совершенно не напрягая игрока!

№ ИГРЫ: В TCoS будет только две играбельные расы – люди и даеви. Не маловато ли? Например, флагман жанра, World of Warcraft, может похвастаться аж восьмью доступными расами.

THE CHRONICLES OF SPELLBORN I ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

Т.Г.: В этом вопросе куда более важно качество, нежели количество. Каждый персонаж будет обладать уникальными, свойственными только его расе предметами и умениями. Кроме того, мы придумали действительно непохожие друг на друга классы. У любого из трех базовых классов (воин, маг, вор) есть еще по три специализации.

• ИГРЫ: Скажите честно, вам не кажется, что играющее сообщество и так уже пресытилось фэнтези? В подобных условиях очередное творение на тему альтернативного средневековья, магии и конфликтов сказочных рас должно обладать не то чтобы изюминкой, а килограммом вкуснейшего изюма! Не боитесь ли вы затеряться в толпе конкурентов?

Т.Г.: Выход World of Warcraft доказал, что фэнтези до сих пор обладает огромным потенциалом, главное – правильно его использовать. WoW не только открыла второе дыхание этому направлению, но и сильно подогрела к нему интерес.

- № МГРЫ: Кстати, раз уж зашла речь о WoW. TCoS похож на блокбастер от Blizzard. Можно сказать, что у этих проектов одинаковый аляповатомультяшный стиль. Это простое совпадение или намеренный шаг? Т.Г.: Мы не ставили перед собой задачу «закосить» под WoW. Просто в обоих проектах используется «сказочная» стилистика, создающая соответствующую атмосферу. Да мы и сами удивились, когда увидели, что у нас выходит!
- МГРЫ: Какой аспект геймплея превалирует в TCoS PvE (Player vs. Environment исследование мира, уничтожение монстров, выполнение квестов) или PvP (Player vs. Player сражения между игроками)?

 Т.Г.: Примерно поровну. Мы нисколько не

лукавим, это действительно так. Например, многие важнейшие игровые события будут в равной мере опираться на РvЕ и РvР. Правда, пока еще остается открытым вопрос насчет PvP-зон — смогут ли игроки сражаться друг с другом где угодно за пределами городов (в большинстве MMORPG поселения — это мирные территории) или только в определенных зонах. Скорее всего, мы определимся с этим вопросом только в период бета-тестирования.

МГРЫ: Во многих MMORPG игроки тратят свое время исключительно на исследование мира, бои и выполнение квестов. Предложит ли TCoS какие-нибудь новые способы времяпрепровождения? Или же геймплей будет основываться на все тех же «трех китах»?

Т.Г.: TCoS базируется на упомянутых вами элементах, однако они будут разбавлены оригинальными фишками. Например, геймеры смогут развлекаться в тавернах – ну там, перекинуться в картишки или сыграть в кости.

МГРЫ: На официальном сайте проекта есть некая информация о возможности возведения статуй... Тем не менее, нам сложно воссоединить изложенные факты в единую картину. Может, поможете?

Т.Г.: На самом деле, все просто. Статуи – это замечательный способ отличиться перед остальными игроками. Периодически в TCoS будут проводиться РvР-соревнования, а лучшего из лучших воплотят в камне прямо на арене. Правда, если на следующем состязании он не подтвердит статус чемпиона, его изваяние заменят. Это пример

МАЗСТРО. МУЗЫКУ!

Как мы уже упомянули во вступлении, музыкальное сопровождение к игре пишет Джеспер Кид (Jesper Kyd) - гуру игрового звука. Этот человек создал саундтреки для таких хитов, как MDK2, Messiah, Freedom Fighters, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, вся серия Hitman... Достойный послужной список, ничего не скажешь! В данный момент, помимо The Chronicles of Spellborn, маэстро работает над Hitman: Blood Money. Если заинтересовался творчеством мистера Кида, не забудь посетить его сайт - www.jesperkyd.com.



[81]

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ | THE CHRONICLES OF SPELLBORN

ВСЕ КОШКИ НОЧЬЮ СЕРЫ В мире игры нет места извечной борьбе добра со злом. Людям, даеви и другим расам (на данный момент их количество неизвестно) будет не до этого, ибо Шторм уровнял всех. Как утверждают сами создатели, в Spellborn нет четких сюжетных линий за «добрых» или «злых» (расы даже начинают игру на одних и тех же локациях), всех больше волнует то, что было, что происходит и чего следует ожидать... Неопределенность подобных высказывания наводит на некоторые сомнения, но все же это лучше, чем очередная байка о том, как добрые эльфы и гномы усмиряют «плохишей» - орков и гоблинов.

ре TCoS будут случаться крупные события, серьезно влияющие на геополитическую обстановку. Наиболее активные деятели подобных мероприятий удостоятся собственных скульптур, которые надолго «пропишутся» в городах! Вероятно, героев даже будут узнавать на улицах!

ИГРЫ: Вы отказались от одно<u>тип</u>ных «случайных» квестов (собрать энное количество предметов, убить столько-то монстров, отнести вещь из пункта А в пункт Б...), не привязанных к основной фабуле, и решили ограничиться только сюжетными заданиями. Не кажется ли вам, что игрокам не будет хватать разнообразия?

Т.Г.: Мы считаем, что «случайные квесты», наоборот, только портят игру: в каждой MMORPG они идентичны по своей сути. Долой клише! В TCoS будет множество сюжетных заданий, так что никто не заскучает. Причем они окажутся действительно разнообразными: есть даже квест, где игрокам придется отправиться в прошлое,

ИГРЫ: Упор делается на групповое или одиночное прохождение?

дабы изменить ход событий...

Т.Г.: Справиться с глобальными задачами смогут только Дома Гильдий – наиболее массовые объединения. Однако большинство квестов окажется по зубам обычным

группам. А вот индивидуалистам все равно придется искать соратников - в опасном мире TCoS в одиночку долго не протянешь.

ИГРЫ: А откуда вы черпали вдохновение при соз-



дании TCoS? Быть может, из каких-то книг, фильмов или других игр?

Т.Г.: Немалое влияние на нас оказали две лучшие, на наш взгляд, киноленты фэнтезийной тематики: Labyrinth («Лабиринт», 1986 г.) и The Dark Crystal («Темный кристалл», 1982 г.). Восхитительные книги **The Dying Earth** («Умирающая земля») Джека Вэнса и The Magic Goes Away («Магия уходит») **Ларри Нивена** придали нашей игре мистическое и сказочное настроение. Ну, а сага о Конане Роберта Говарда и Grey Mouser («Серый мышелов») **Фрица Лейбера** вообще послужили основным импульсом к созданию именно фэнтезийной игры - полной приключений, опасностей и невероятных событий.

ИГРЫ: Наконец, главный для нас вопрос. Будет ли игра издаваться на территории России?

Т.Г.: Пока подобных переговоров не ведется, однако мы не исключаем такой возможности. В любом случае, заказать коробку с игрой или же просто ключ активации всегда можно будет через

На какой стадии находится работа над

Самое тяжелое – непосредственно разработка игры – осталось позади, вовсю кипит закрытый бета-тест. Тестеры денно и нощно отлавливают баги и сообщают нам о них.

Могу ли я принять участие в бета-тесте? Тестирование носит закрытый характер, в его ряды удается влиться далеко не всем. Но, быть может, ты окажешься именно жешься именно тем, кто нам ну-жен. Просто за-полни соответствующую заявку на сайте www.tcos.com в разделе "Beta Signup".

Тот факт, что огромные острова-скалы витают в воздухе, противоречит всем законам физики! Как

Не стоит забывать, что TCoS – это фэнтезийная игра, и мы не претендуем на реализм. В данном слу-чае, во всем виноват маги-ческий Шторм.

Игра будет размещена на одном или несколь ких серверах?
На нескольких.

Сколько в среднем пользователей будет находиться на каждом сер-От 2.500 до 15.000.

На что похожа система магии в TCOS?

Как и разработчики игры Guild Wars, мы решили использовать «слотовую» систему магии – в мирной зоне игрок выбирает определенные заклина-ния, которые он намерева-ется использовать в бою (задействовать любые дру-гие заклятья на поле битвы не получится). Только если в Guild Wars эта слотовая панель содержала всего

восемь ячеек, то у нас будет целых шесть таких панелей, по пять спеллов в

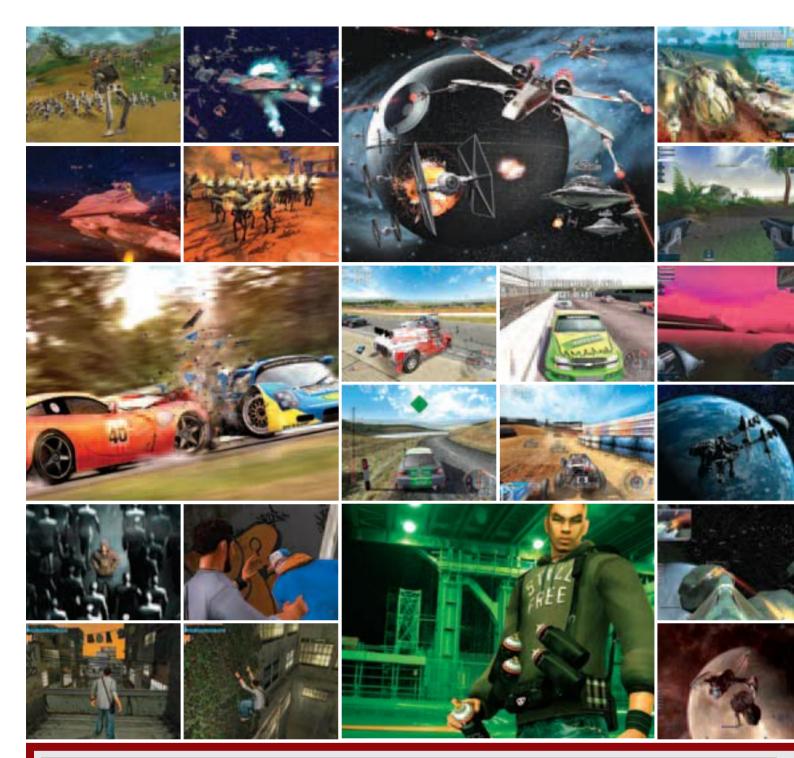
TCoS будет сложной игрой? Отвечая на этот воп-

рос, хочется вспомнить старую английскую поговорку – "easy to learn, difficult to master" (дословно – «легко освоить, сложно стать мастером» – прим.

Какие штрафы назнача-ются за смерть персо-нажа?

Мы вообще отказались от этой идеи. Вместо того чтобы наказывать тех, кто часто погибает, мы ре-шили награждать тех, кому долго удается оставаться в живых. Особо живучие персонажи получат куда большие бонусы (например, прибавку к силе или увелиприоавку к силе или уволичение запаса манны), неже-ли те, которые мрут, как ли те, которые мрут, как опыленные дихлофосом





ПРИКЛЮЧАЕМСЯ!

Как отмечалось полусотней страниц ранее, игровой мир вернулся на круги своя. Праздники закончились, и издатели заполнили полки магазинов качественными игропродуктами. В этом месяце у нас случилось достаточно неординарное событие - главный приз отхватила онлайновая RPG. Имя ей - **D&D Online: Stormreach**. Одно то, что по лицензии настольной системы Dungeons & Dragons сделали отличную MMORPG уже внушает радость. Но тут вообще случился прорыв, и не заметить этого мы не могли.

Для онлайновой ролевки Stormreach не совсем обычна. Во-первых, драки в ней - не самое главное. Твой персонаж вообще не получает опыт за убийство монстров, пусть даже и высокоуровневых. Главный (и единственный) источник экспы - квесты. А отсюда вытекает «во-вторых». Играя в одиночку, никаких особенных успехов добиться невозможно. В команде другое дело. Каждый член партии занимается своим делом, и только правильное взаимодействие героев может привести к успеху. В общем, все как в настоящей настолке!

















РЕЦЕНЗИИ





MX vs. ATV Unleashed	112
Empire Earth II: The Art of Supremacy	114
Rugby Challenge 2006	116
Neuro Hunter	118
Microsoft Косынка	120
25 to life	122
Угонщики	124
Torino 2006	126



!!! СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных — это скучно. Придумывать какие—то коэффициенты — долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки — это больше чем результат математических операций! Что же они означают?



Какое-то программное недоразумение — его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» — чисто поглумиться.

1.0 - 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 - 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 - 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра — то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 - 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 - 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 - 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

💶 НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и

пройти. Ты не пожалеешь!

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей!

«Игра месяца» – это то, что

ни в коем случае нельзя

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

пропускать!

РЕЦЕНЗИЯ | DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

ТОТ САМЫЙ ВКУС





Оставь надежду, всяк сюда входящий.



 Механическая псина. Несмотря на грозный вид, кусается не так уж и больно.

Massive Multiplayer Onlin

Massive Multiplayer Online Role-Playing Game

📕 ИЗДАТЕЛЬ

Codemasters

РАЗРАБОТЧИК

Turbine Entertainment

ПОЙДЕ

Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading), 56k молем

ПОЛЕТИТ

Процессор 3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading), ADSL

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не ограничено

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.ddo.com

осстановленный сок и маргарин. Порошковое молоко и соевый шоколад. Ячменный кофе и сахарин. Благодаря достижениям науки человечество научилось получать суррогаты практически любых продуктов. Но каким бы дорогим и качественным не был заменитель, он все равно не сравнится с оригиналом. Все равно будет чувствоваться «что-то не то»...

РОЛЕВИКИ ВСЕХ СТРАН, ОБЪЕДИНЯЙТЕСЬ!

Примерно такие же ощущения испытывал автор этих строк при знакомстве с играми «на тему» **Dungeons & Dragons**. Многие подобные проекты могли похвастаться весьма строгим соблюдением правил той или иной редакции, захватывающим сюжетом, интересным и продуманным геймпле-

ем. Но всем им не хватало одной, чуть ли не самой главной фишки оригинальной настольной системы – чувства взаимодействия с другими людьми. Мультиплеер если где и был, то представлял собой жалкое зрелище. Даже великолепная, ориентированная на мультиплеер **Neverwinter Nights** цепляла ненадолго ввиду ограничения по количеству геймеров на сервере и небольших размеров игровых модулей.

То ли дело по-настоящему масштабный проект, где в огромном фэнтезийном мире взаимодействуют сотни, даже тысячи персонажей. Собираются в тавернах, обсуждают последние новости, торгуют друг с другом, объединяются в группы и идут зачищать подземелья. А когда все это еще и по уму реализовано, так вообще душа поет и радуется. Впрочем, обо всем по порядку.

— А КЕМ СТАНЕШЬ ТЫ?

Dungeons & Dragons Online (далее - DDO) основывается на правилах редакции настольной системы версии 3.5 в целом и на сеттинге Eberron в частности. Оттуда же позаимствовано место действия (гигантский город Stormreach), измененная игровая механика, набор монстров и доступных рас и классов. С последними двумя пунктами мы должны определиться сразу же, как только установим и запустим клиент **Dungeons & Dragons Online**. От выбора расы (человек, дварф, эльф, хоббит или warforged - местная разновидность железного голема) и специализации (думаю, тут все понятно: barbarian, bard, cleric, fighter, paladin, ranger, rogue, sorcerer, wizard) зависит набор стартовых умений и заклинаний, а также базовые параметры. Примечательно, что даже эльф волен стать варваром, правда, это весьма сомнительная затея: длинноухие отличаются слабым здоровьем, зато хорошо разбираются в магии будет лучше, если на этом они

За убийство монстров ты не получишь ни одного очка опыта, каким бы крутым не был твой враг

[86] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH | REVIEW



О КОМПАНИИ

■ Первый проект Turbine Entertainment – Asheron's Call – до сих пор пользуется огромной популярностью во всем мире, несмотря на почтенный возраст (игра 1999 года!). В данный момент турбинщики работают над еще одним проектом «по лицензии» – MMORPG Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar.



и будут специализироваться. А вот дварфу или warforged сам бог велел крошить вражеские черепушки здоровенным топором. Кстати, последние обладают массой особенностей, которые делают игру за этих громил совершенно непохожей на оную за представителей других рас. Они обладают недюжинным здоровьем, их нельзя усыпить, отравить, заразить, парализовать, но за это приходится расплачиваться невозможностью носить броню и восстанавливать здоровье лечащими зельями (клерики им тоже не помогут). Только волшебники способны чинить големов. Мой тебе совет: не стоит начинать знакомство с игрой, выбирая представителей этой расы.

■ В НАШЕМ ДЕЛЕ ВСЕ ВАЖНЫ

Тебе не придется пересекать леса, поля и пустыни, кочуя от



одного населенного пункта к другому, ибо мир DDO представляет собой огромных размеров город с развитой системой подземелий. Мало не покажется, ведь Stormreach поистине колоссален, а туннелей под ним – не одна сотня. Доступ в новые районы и подземелья открывается по мере развития твоего персонажа – местная стража просто не пропустит новичка туда, где ему пока делать нечего.

На поверхности находятся магазины, мастерские, дома учителей, многие NPC и таверны. В последних ты будешь проводить большую часть времени, поскольку именно там околачивается основная масса игроков. Только в здешних питейных заведениях здоровье и мана персонажей восстанавливаются сами собой - забудь о регенерации жизненных и магических сил где-нибудь еще (есть еще святыни, которые встречаются в подземельях и восстанавливают силы героев полностью, но это, как говорится

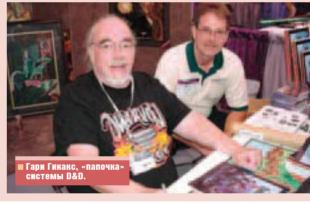
💶 ФАКТЫ

- **5** непохожих друг на друга играбельных рас
- **9** доступных для выбора профессий
- базовых параметров героя
- 10 -максимально возможный уровень персонажа
- 13 долларов такова ежемесяч-



!! ГЛАС БОЖИЙ

В оригинальной настольной системе приключения героев описываются Dungeon Master'ом – человеком, который раскрывает сюжетные перипетии, координирует действия игроков, подкидывает им задачки и определяет исход большинства событий. В Dungeons & Dragons Online «мастера подземелий» ничего не решают, зато частенько комментируют приключения героев (например, «вы оказались в мрачном полузатопленном туннеле и услышали топот приближающейся группы кобольдов»). Примечательно, что голосами Dungeon Master'ов в игре говорят отцыоснователи настольной D&D – Гари Гитакс (Gary Gygax) и Дейв Арнесон (Dave Arneson).







04 / АПРЕЛЬ / 2006

РЕЦЕНЗИЯ | DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH



ПРАВ КОСТИ



■ Цифры в описании того или иного оружия обозначают вероятность удачного попадания по цели, которая определяется броском многогранного кубика (чем больше очков, тем выше вероятность). Например, 2d8 значит, что восьмигранник надо бросить два раза, 3d6 – шестигранник кидают три раза.

в известной рекламе пива, «совсем другая тема»). В тавернах же, как правило, геймеры сколачивают команды – DDO рассчитана исключительно на игру в группе, одиночкам здесь делать решительно нечего. Даже простейшие квесты выполнить одному почти нереально, что уж говорить о более сложных – порой вообще приходится организовывать массовые рейды.

Нельзя создавать команды по принципу «задавим числом» – каждая профессия по-своему важна. Если на начальных эта-

пах еще реально бегать небольшим отрядом из воинов и клериков (без лекарей вообще никуда), то уже совсем скоро приходится подключать волшебников и воров.

ПЕРОИ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ — ВОРАМ РАЗДОЛЬЕ

Все без исключения квесты выполняются в подземельях. Прочитав эти слова, непосвященный гордо отвернет нос и скажет: «Тьфу, скукотища!» Действительно, все могло получиться именно так, если бы пути выполнения заданий не

были столь разнообразны.

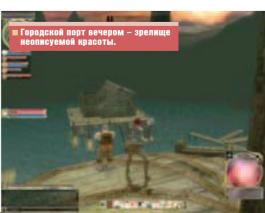
Сами по себе квесты довольно стандартны: убить монстра, найти артефакт, вызволить заложника... Но во время их выполнения игрокам подкидывается столько «сюрпризов», что скучать будет просто некогда.

Уровни необычайно интерактивны: то и дело приходится запускать хитроумные дверные механизмы, отключать смертельно опасные ловушки, разгадывать далеко не самые простые головоломки. В подземельях также полно секретных дверей и потайных лазов – без хорошо прокачанного вора mission, как говорится, становится impossible. А, учитывая то, что почти треть заданий следует проходить в режиме

Нельзя создавать команды по принципу «завалим мясом» – каждая профессия по-своему важна







[88] О4 / АПРЕЛЬ / 2006

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH | REVIEW



stealth, класс rogue пользуется в игре особым спросом.

Вообще, выполнение квестов в DDO - это единственный способ прокачки персонажей. Да, ты не ослышался, непосредственно за убийство монстров ты не получишь ни одного очка опыта, как бы не был силен твой враг. Вожделенная экспа начисляется лишь в случае успешного прохождения задания. Долой скучный и нудный фарм (процесс целенаправленного истребления врагов ради извлечения опыта). Игроки должны координировать все свои действия, стремиться достигать поставленных целей максимально эффективным путем (каждый квест, как правило, состоит из нескольких подзаданий), искать наиболее безопасные дороги (по возможности стычек с подземными жителями Stormreach вообше нужно избегать).

ПОТНЕМ И МЕЧОМ

Но даже команда воров-профессионалов не сможет проходить все квесты без боя махать мечом, стрелять из лука и кидаться файерболами придется довольно часто. В

ТР РVР? НЕ В ЭТОЙ ЖИЗНИ

P vP (Player vs. Player – битвы между игроками) в Dungeons & Dragons Online отсутствуют как класс. Turbine с самого начала разработки проекта решила отказаться от идеи «братоубийственных войн», ибо в настольной Dungeons & Dragons партия приключенцев действует сообща и в своих путешествиях сражается только с монстрами. Создатели не исключают такой возможности, что с выходом адд-она или какого-нибудь глобального апдейта в DDO появятся специальные зоны или даже сервера, где команды смогут выяснять отношения. А пока приходится рубить окрошку из монстров, что, впрочем, тоже безумно интересно.

отличие от большинства других MMORPG, где нужно только атаковать противника, в DDO можно и защищаться прикрываться шитом, отпрыгивать или уворачиваться от ударов - не сказать, что это часто спасает, но грамотная защита в любом случае поможет сберечь здоровье.

Как и в оригинальной D&D, и мощь и успешность атак во многом зависит от «счастливого случая», а именно - броска многогранного кубика, который определяет благоприятный исход действия (смотри врезку).

== ПОДЗЕМНЫЙ ДУХ. ДРАКОНОМ ПАХНЕТ

Да, в кои-то веки мы получили правильную во всех отношениях игру по вселенной D&D. Что самое главное - в ней, как ни в одном другом компьютерном (а уж тем более консольном) проекте, чувствуется дух легендарной настолки. Разработчикам не просто удалось создать отличную MMORPG с вкраплениями элементов «на тему», но и получить онлайновую Dungeons & Dragons. Приз наших симпатий и заслуженные девять баллов. Браво, Turbine!





ПРЕМИЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Новаторская система накопления опыта, интереснейшая командная игра.
- Всю прелесть игры смогут ощутить лишь поклонники оригинальной настолки.

ГРАФИКА 7.0

- Хорошие модели героев и монстров. низкие системные требования
- Размытые текстуры окружения и отк-

ровенно невзрачные спецэффекты. **ЗВУК И МУЗЫКА ——————** 7.0

- Heoбычайно выразительные закадровые голоса Dungeon Master'ов.
- Музыкальное сопровождение довольно однообразно и быстро приедается.

ДИЗАЙН

8.0

- Высокая интерактивность, многообразие путей решения одних и тех же задач.
- Мрачные «декорации» подземелий придутся по вкусу далеко не всем игрокам.

ИНТЕРФЕЙС

10.0

- Удобен, интуитивен, максимально дружелюбен по отношению к игроку.
- Даже особо въедливые игрожурналисты не найдут к чему придраться.

Первый проект, где в полной мере чувствуется дух **Dungeons & Dragons.**



[89] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

TOCA RACE DRIVER 3

ОБЪЯТЬ НЕОБЪЯТНОЕ





Это ничего, что я теперь без колеса. Главное: соперник в нокауте.



■ ЖАНР ИГРЫ ИЗДАТЕЛЬ Codemasters РАЗРАБОТЧИК Codemasters Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) ПОЛЕТИТ

Процессор 3.2GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 12-ти

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.codemasters.co.uk/ tocaracedriver3

а улице любителей гоночных игр в последнее время шумно. Качественные рэйсинги выходят один за другим – только успевай играть. Need for Speed: Most Wanted, GT Legends, совсем недавняя World Racing 2 и вот ToCa Race Driver 3. Сказать, что игра оправдала возложенные на нее надежды, - не сказать ничего. TRD3, добро пожаловать на трон! Остальные потеснятся.

Отличительными чертами серии всегда было огромное разнообразие гоночных дисциплин, множество чемпионатов и лицензированных авто. В одной коробке мы фактически получали несколько игр. Насколько качественно и глубоко была проработана каждая из них - вопрос другой. И первая, и вторая часть могли похвастаться приятной графикой и неплохой физической моделью. Однако технически серия была не самой продвинутой. До звания стопроцентного хита TRD и TRD2 не хватило совсем немного.

После выхода второй части в 2004-ом Codemasters не стала гнать лошадей и выпускать третью уже в 2005-ом. На разработку **TRD3** выделили вдвое больше времени, чтобы разработчики отполировали игру до блеска и подтянули ее до уровня хита. И, черт возьми, у них получилось!

ІІ ГЛАВНЫЙ ВОПРОС

Сразу развею миф: Codemasters никогда не позиционировала серию как серьезный симулятор. TRD3 - это игра для всех. Здесь есть аркадный режим, где не пропадут даже заядлые поклонники **NFS**; не останутся в обиде и хардкорные

фанаты симуляторов, которые жить не могут без изменения передаточных чисел, настройки жесткости амортизаторов и подбора оптимальных покрышек перед заездом.

ВСЕ В ОДНОМ

Вся игра разделена на три части: Pro Career, World Tour и Simulation Modes. Сначала поговорим о первой.

В карьере нам предлагают сосредоточиться на одной-единственной гоночной дисциплине. От обилия типов соревнований, в которых игрок может проявить свои водительские способности, рябит в глазах. В общей сложности их здесь вдохни поглубже - восемь. Любителей старинных авто обязательно заинтересует режим Classics. Охота порулить мегараритетным Mercedes W25? Тогда тебе сюда. GT - для тех, кто не боится скорости. Экзотические автомобили, продолжительные заезды - все на месте. Круговые гонки на стадионах - твоя страсть? Тогда твой выбор за Oval. Класс Touring Car создан для любите-

Корпусы дорогих автомобилей живописно гнутся, двери и спойлеры отваливаются, а с колес слетают покрышки

TOCA RACE DRIVER 3 | REVIEW



О КОМПАНИИ

■ Codemasters – издатель с мировым именем. На ниве разработки и издания гоночных игр компания весьма преуспела. Компания владеет правами не только на серию *ToCa Race Driver*, но и на линейку *Colin McRae Rally*. Новые гонки под логотипом Codemasters выходят почти каждый год на большинстве доступных платформ.



лей кузовных чемпионатов. Знаешь и любишь DTM и V8 Supercars? Тогда эта дисциплина не оставит тебя равнодушным. Off-Road – для желающих покататься по бездорожью. Rally to Baja, Nissan Dakar, Rally Cross - это все оттуда. Гонки Open Wheel - самые опасные. Оказаться в BMW/Williams F1 Team - твоя мечта? Вперед и с песней! На закуску нам предлагают дисциплины TMS и Honda. Первая - круговые заезды на время без соперников (Time Trial) на автомобилях различных типов. Вторая гонки на машинах от крупнейшего японского автоконцерна.

📰 из грязи в князи

Режим World Tour сильно отличается от Pro Career. Здесь игра не требует связывать свою профессиональную карьеру с одной дисциплиной, а предлагает стать разносторонне, так сказать, развитым пилотом и



участвовать в самых различных чемпионатах. Откатал на Off-Road Buggy Nationals? Торопись на Japanese Works Сир, а затем на Formula 1000. После чего тебя ждут на Supertrack International Series. В общем, скучно не будет.

Попутно с заездами в различных чемпионатах развивается сюжет. Хотя «сюжет» – это

громко сказано. Наш молодой герой жил-жил не тужил, и вдруг ему стукнуло в голову: «Хочу быть знаменитым!». Сказано - сделано. И вот мы уже пробираемся с самых низов на вершину гоночного Олимпа. Шотландский старик-механик нам в этом способствует. В видеовставках он рассказывает игроку об особенностях каждой дисциплины, дает дельные (действительно дельные!) советы, как лучше проходить трассу. Изредка в кадре появляется наш злейший враг, который бесится каждый раз, когда проигрывает.

Успехи игрока в Pro Career и World Tour приводят к тому, что в Simlulation Modes стано-

🚻 ФАКТЫ

<u>поночных дисциплин</u>

35 разных классов соревнований

7 аутентичных автомобилей

116 различных чемпионатов

21 автомобиль на трассе –

12 игроков в отличном мультиплеере



== ПУТИ-ДОРОЖКИ

В ТоСа Race Driver 3 включили множество трасс, которые воссозданы по фотографиям реально существующих треков. Есть и знаменитые Nurburdring, Motorpark Oschersleben, Indianapolis и Doningdon, а также Hockenheim, Brunn-Brno, Shanghai, Silverstone, Nashville Superspeedway и другие — полный список займет немало места. В общей сложности в игре доступно тридцать девять треков. Если учесть, что на многих из них разработчики проложили альтернативные маршруты, то число возрастает до восьмидесяти. Не будем забывать и про различные погодные условия. Таким образом, возможных вариаций становится еще больше. ТRD3 тебе хватит надолго.







04 / АПРЕЛЬ / 2006

РЕЦЕНЗИЯ | TOCA RACE DRIVER 3



📰 СДЕЛАЙ САМ



■ Не обошлось в *TRD3* и без тюнинга автомобиля. Не доверяешь игре? У тебя есть возможность собственноручно настроить жест-кость амортизаторов, уровень подвески, указать тип покрышек, настроить трансмиссию и т.д.

вятся доступными новые трассы и автомобили для Free Race, Time Trial и мультиплеepa.

C PA3MAXOM

Стремление разработчиков объять необъятное сначала вызывало у многих лишь смех, но ближе к релизу он сменился настороженной ухмылкой. После выхода игры нам лишь остается бить себя по лбу за неверие. Ситуация и правда необычная. TRD3 умудрилась вместить в себя столько всего и ничего не рас-

терять по дороге к релизу, что это действительно достойно восхишения.

Каждая дисциплина глубоко и детально проработана. Гонки на картах и багги по реализации ничем не уступают Формуле 1000 и раллийным состязаниям. Трепетное отношение к деталям и огромное количество лицензированных автомашин в каждом классе делает привлекательными и интересными заезды в любой дисциплине. Ни один из типов соревнований не включен в игру, что называется, «до кучи».

П ДОСТОЙНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ

ИИ в TRD3 разработчики сделали весьма человечным. Противники на дороге ведут себя сдержано, спокойно выбирают оптимальные траектории для поворотов и неторопливо идут змейкой по дистанции до тех пор, пока кто-то не совершит ошибку. Стоит только зайти в поворот по внешней дуге, преследователь тут же воспользуется представившимся шансом и обгонит. Если неаккуратно поставить корпус, оппонент незамедлительно отправит игрока курить на обочину. На легком уровне противников еще можно обгонять даже после небольших дорожных инцидентов, на тяжелом - практически любая ошибка фатальна, как в жизни.

Codemasters никогда не позиционировала серию как серьезный симулятор. TRD3 – это игра для всех

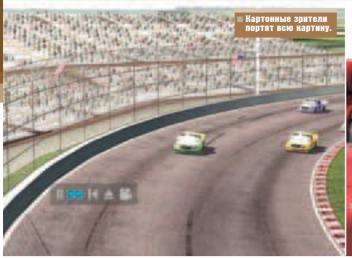






[92] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

TOCA RACE DRIVER 3 | REVIEW





!!! ЛОМАЙ, КРОШИ!

Повреждения, как и было обещано, великолепны. Корпусы дорогих автомобилей живописно гнутся; двери, крылья, спойлеры отрываются; с колес слетают покрышки. У авто Ореп Wheel класса легко отваливаются и сами колеса. Серьезные аварии приводят к выходу из строя некоторых частей автомобиля. Трансмиссия, рулевая система, подвеска, колеса часто «травмируются», что незамедлительно сказывается на ходе автомобиля.

Автомобили разных классов отличаются друг от друга управлением. Чем мощнее тачка, тем аккуратнее ей нужно управлять. На габаритных машинах сложнее справиться с заносом: об этом надо помнить, когда пересаживаешься с карта на авто Формулы 1000. В World Tour нам сначала дают погонять по бездорожью на багги, а потом отправляют на ровный асфальт и сажают за руль GT-болида – переключаться надо быстро.

!!! СДЕЛАНО С ДУШОЙ

Не без восхищения буду говорить о графике TRD3. Самое сокровенное – модели автомо-

== ЗАПРЯГАЙТЕ КОНЕЙ

Из врезки «Факты» ты уже мог узнать, что количество лицензированных автомобилей в *ToCa Race Driver 3* переваливает за седьмой десяток. Число, если забыть про приставочную *Gran Turismo 4*, совсем немаленькое. В TRD3 есть авто на любой вкус. Здесь тебе и Williams, и Renault, и Subaru. Не забыты Volkswagen, Pontiac, Palmer Jaguar, Nissan и Mitsubishi. Самое большое представительство у Honda: целых шесть машин. Есть Ford, Corvet, Chevtolet и Audi. Ну и, конечно же, никуда не делись авто крупнейших немецких автоконцернов: Codemasters приобрела лицензии на три автомобиля BMW и две машины от Mercedes—Benz.



билей - сделано на ура. Каждая видимая деталь машины отлично прорисована, полигонов не пожалели. Нет никаких претензий к детализации дороги и объектам окружающей среды. Растительность выглядит великолепно. Весьма неплохи погодные эффекты и небо, которое безумно красиво даже в статике. А вот визуализация окружения трассы (стенды, рекламные щиты, стадион, зрители) хромает на одну ногу. Хотя такой мелочи не по силам испортить общее впечатление. Звуковое сопровождение выше всяких похвал. Не возьмусь сказать, удалось ли TRD3 обставить по качеству аудио нынешнюю королеву **GT Legends**, но в том, что игра по этому пункту встала с GTL в один ряд, нет никаких сомнений.

БРАТЬ ВСЕМ!

Если что-то и может удержать тебя от покупки TRD3, то только резкая неприязнь к гонкам. В противном случае – бегом в магазин! Но перед покупкой удали все гоночные игры, что у тебя уже есть. Уверяю тебя, жалеть не придется. ТоСа Race Driver 3 с легкостью заменит их все.





🔙 МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ NHTEPECHOCTЬ ■■■■■■■ 8.0 ДИЗАЙН **_____**10.0 Множество дисциплин. В игре есть даже сюжет. Не заскучаешь. Стильный вступительный ролик. Трассы великолепны. Все же полноценным симулятором игру Не обнаружено. не назовешь. Кому-то не понравится. 8.0 ГРАФИКА 8.0 ИНТЕРФЕЙС Отличные эффекты, повреждения. Детализованные модели авто. В меню все на своих местах. TRD3 дружит с клавиатурой. Окружение трассы и некоторые задни-ки могли бы быть лучше. И не дружит с мышью. Геймпад точно не помешает. ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■ 9.0 ИТОГО He рев моторов, а песня. Отличная работа звукорежиссеров. Практически идеальная гоночная игра. О таком сиквеле Слабенький саундтрек. Однако это не критично. мы не смели даже мечтать.

04 / АПРЕЛЬ / 2006

РЕЦЕНЗИЯ | STAR WARS: EMPIRE AT WAR

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

ДА ЗДРАВСТВУЕТ ИМПЕРИЯ!





■ Повстанцы выбили нас с планеты, но мы вернулись и дали сдачи. Территории нередко переходят из рук в руки по несколько раз.



I Такого не увидишь даже в фильме. Empire at War с легкостью вырвала у Earth 2160 титул самой красивой RTS.

- жанр игры
- Real-Time Strategy
- **издатель**
 - LucasArts Entertainment
- 🔳 ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 💳
 - 1C
- РАЗРАБОТЧИК
 - Petroglyph Games
- ПОЙДЕТ

Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)

ПОЛЕТИ1

Процессор 2.3GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)

- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
 - До восьми
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
- Два CI
- ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.lucasarts.com/games/ swempireatwar

авным-давно, в далекой-далекой Америке Джордж Лукас при-«Звездные Войны»... Догадывался ли талантливый фантаст, что его творение изменит мир? Вселенная Star Wars породила маленький культурный взрыв, эхом откликнувшийся во всех сферах жизни. «Звездные Войны» в кино, «Звездные Войны» в книгах, «Звездные Войны» в конструкторе Lego и вот уже на протяжении нескольких лет - «Звездные Войны» в компьютерных играх.

3ВЕЗДНОЕ ТРИЕДИНСТВО

Если мартовский номер журнала с тобой не разминулся, то название **Star Wars: Empire at War** для тебя – не пустой звук. В предыдущей статье мы осмелились предположить, что игра наконец-то закрепит успех серии в стратегическом жанре, ведь до сего дня дела с RTS у LucasArts шли неважно. После многих часов напряженных сражений, в которых десятками гибли малютки TIE Fighter и тяжело умирали гиганты AT-AT, мы со всей ответственностью заявляем: да, «Звездные Войны» стали Стратегией!

Только так, с большой буквы следует именовать игру, где органично переплелись грандиозные космические баталии, эпические наземные сражения и головоломные «шахматы» на галактической карте. Каждый из трех пластов геймплея мы разобрали по косточкам в превью, поэтому повторяться не будем. Коротко о главном: в стратегическом режиме ты занимаешься хозяйством и военным планированием, а в двух тактических, собственно, воюешь.

Как выяснилось, тип игры на деятельность боевого командира влияет слабо. Идешь ли ты сюжетными тропинками в одной из двух кампаний или участвуешь в матче Galactic Conquest, список неотложных дел существенно не меняется. Сценаристы, пожалуй, дали маху, не использовав и треть богатого потенциала Star Wars. Бесхитростная история сводится к рассказу о войне Повстанцев против Империи. Обе стороны рвут друг другу горло за планеты, чередуя нападения с защитой. Спросишь, чем же тогда Galactic Conquest отличается от кампании? Ответим: возможностью настройки ряда параметров перед началом игры. Ах да, еще в «Завоевании Галактики» отсутствуют большие брифинги!

Несколько особняком стоят тактические матчи. Разыгрывать их можно как с компьютером, так и с друзьями по сети. Изюминка этих поединков отсутствие глобальной стратегии. От тебя не требуют возни с планетарной экономикой и

АІ прячет бомбардировщики за астероидами, чтобы неожиданно обрушить их на слабый тыл твоей эскадры

[94]

STAR WARS: EMPIRE AT WAR | REVIEW



о компании

■ Star Wars: Empire at War – дебютный проект Petroglyph. Удивительно? Ничуть, если взглянуть на состав команды. Коллектив студии набран из ветеранов индустрии, некогда трудившихся над Civilization III, Dune 2: The Building of a Dynasty, Emperor: Battle for Dune, Sid Meier's Pirates! и другими шедеврами.



микроменеджментом, наземное или космическое сражение начинается без лишних проволочек.

■ ЛИЦО, ФИГУРА И НЕ ДУРА!

О том, как невероятно, невообразимо, чудовищно красива Star Wars: Empire at War мы уже писали. Однако демоверсия ввела твоих покорных слуг в заблуждение. Сложилось впечатление, что разработчики, присягнув на верность эстетике, спустили на тормозах геймплей. Финальный релиз доказал ошибочность такого суждения. Все уровни игрового процесса напичканы интересными идеями, что выгодно отличает проект от конкурентов.

Взять, например, глобальную карту. Мысль разделить тактику и стратегию родилась давно, вот только стратегические действия Star Wars: Empire at



War протекают... в реальном времени! Если увлечься экономикой, можно запросто проморгать вражескую атаку на одну из планет.

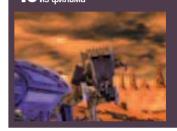
Дальше – больше. Взглянем на космические сражения. Раньше они казались разноцветным хаосом, теперь же приобрели строгость форм. Двинуть флот на неприятеля и «ныр-

нуть» в кинематографичный режим, значит, обречь свои войска на поражение. Компьютерный игрок на удивление хитер! Он прячет бомбардировщики за астероидами, чтобы неожиданно обрушить их на слабый тыл твоей эскадры. Он грамотно выводит из строя жизненно важные системы атакующих кораблей, ведь лишить звездолеты оружия гораздо проще, чем уничтожить их. Он мастерски выманивает твой «москитный флот» из-под прикрытия тяжелых крейсеров, чтобы беспрепятственно изрешетить истребители. Словом, в космосе коварство AI не знает границ.

На поверхности планет логика

🚻 ФАКТЫ

- 2 непримиримых противника
- выстрел Звезды Смерти –
 и планеты не существует
- **75** секунд нужно Звезде Смерти для выстрела
- звено истребителей у каждого имперского крейсера
- 40 планет прямиком из фильма



🖪 ПУСТЬ ХРУПКОЕ, НО РАВНОВЕСИЕ

В Star Wars: Empire at War всего две враждующих стороны: Империя и Повстанцы. Однако разница между ними чувствуется буквально во всем. При этом разработчики строго выверили баланс, так что говорить об однозначном превосходстве того или иного лагеря нельзя. Империя примечательна своей финансовой мощью. Активное строительство рудников на завоеванных планетах быстро обеспечит прибыль, достаточную для организации огромной армии. У Повстанцев с экономикой тяжелее, зато нелегальный бизнес поставлен на широкую ногу. Засланный в имперские владения контрабандист будет исправно качать грязные денежки в повстанческую казну. Похожая ситуация с исследованиями. Пока лучшие умы Империи прожигают сумасшедшие суммы, изобретая новое оружие и технику, хитрые бунтари занимаются промышленным шпионажем. Равновесие слегка нарушает Звезда Смерти, но и на нее можно найти управу...

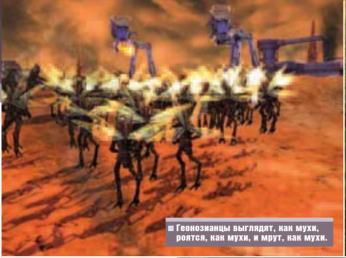






04 / АПРЕЛЬ / 2006

РЕЦЕНЗИЯ | STAR WARS: EMPIRE AT WAR





ПО ОПАСНЫЕ СЮРПРИЗЫ



У каждой боевой единицы есть некий «коронный прием». Так, простые имперские десантники обучены пригибаться. Скорость движения из-за этого снижается, но и потери гораздо меньше. А четырехлапый гигант АТ-АТ буквально плодит в утробе пехоту, совмещая, таким образом, функции ша-гающего танка и мобильной казармы. Герои же, как правило, располагают целым набором полезных свойств.



Кинематографический режим не зффективен, но чертовски эфф

отказывает электронным мозгам, но и там скучать не приходится. Компьютер почему-то теряет интерес к засадам и принимается тупо бросать свои войска в лобовую атаку, однако борьба за точки высадки добавляет азарта. Дело в том, что атакующий получает свежие войска с орбиты (если, конечно, он позаботился о подкреплении). Быстренько отправить пару космических крестьян на строительство казарм нельзя. Зато можно организовать в десантной зоне ремонтный пункт и пару лазерных турелей. Так и продвигаешься от точки к точке перебежками, за каждый метр сражаясь не на жизнь, а на смерть.

ТЕРОИЧЕСКИЙ ЭПОС

«Звездные Войны» - это не только фирменные танки, звездолеты и солдаты Империи в белой броне. Вселенная держится на плечах целого сонма героев. Все они нашли воплощение в игре, причем роль ключевых персонажей в геймплее трудно переоценить. Так, Дарт Вейдер, возглавляющий десантную группу, вдесятеро усиливает отряд. Он один в состоянии уложить целую армию повстанцев.

Неразлучная парочка R2D2 и СЗРО ведет себя скромнее, но пользы от нее тоже немало. Шустрые андроиды умеют взламывать компьютерную защиту турелей, захватывая пышущие огневой мощью башни,

а мохнатый Чуи ловко «угоняет» имперские АТ-ST. Героям нашлось место и в космосе. Так, вакуумная взрывчатка Бобы Фетта способна обратить в пыль целое звено истребителей!

Авторам Empire at War удалось то, перед чем спасовали их предшественники, создававшие стратегии в мире Star Wars. Сотрудники Petroglyph, следуя канонам жанра, умудрились сохранить оригинальность, самобытность и дух настоящих «Звездных Войн». Причем влияние старика Лукаса чувствуется не только в торжественных маршах и визге имперских TIE Fighter, но и в каждом сантиметре виртуального пространства.



💶 МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

NHTEPECHOCTЬ ■■■■■■■■ 8.0

- Бои на планетах и в космосе, глобальное стратегическое планирование.
- Кампания лишена нормального сюжета; на планетах AI действует неразумно.

ГРАФИКА

9.0

- Разработчики задумали перещеголять фильм, и это им почти удалось.
- За неземную красоту приходится платить системные требования высоки.

ЗВУК И МУЗЫКА **———————** 8.0

- Звуки выстрелов и речь героев взяты как будто из фильмов Star Wars.
- Музыкальным темам не достает разнообразия. Впрочем, это дело вкуса.

7.0

- Незримый дух Star Wars живет в каждом сантиметре игрового пространства.
- Планеты удручающе однообразны, хоть и радуют яркими пейзажами.

ИНТЕРФЕЙС

7.0

- Управление интуитивно понятно и незамысловато, словом, как у всех.
- Почему звездолеты ползают в одной плоскости? Даешь свободу Homeworld!

Первая по-настоящему успешная RTS в мире Star Wars. Пожалуй, даже хит!





[96]

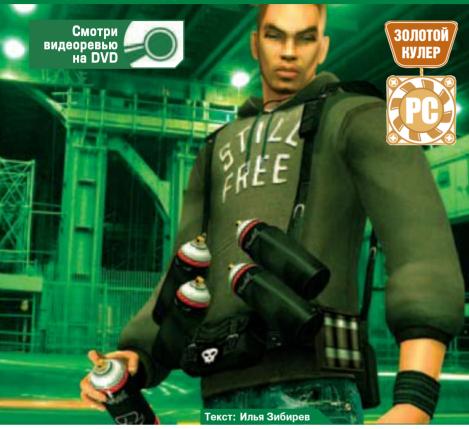




РЕЦЕНЗИЯ | MARC ECKO'S GETTING UP

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

ТРУДНЫЕ ПОДРОСТКИ





■ Трейн чувствует себя абсолютно одиноким в этом мире.



■ Вот он, наш «город контрастов»,

 ЖАНР ИГРЫ

 Аction

 ИЗДАТЕЛЬ

 Аtari

 ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

 Акелла

 РАЗРАБОТЧИК

 Тhe Collective

 ПОЙДЕТ

 Процессор 1.5GHz, 512Mb

 RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

 ПОЛЕТИТ

 Процессор 3.2GHz, 1024Mb

 RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

 НОЛИЧЕСТВО ИГРОНОВ

 Один

 НОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

 Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.atari.com/gettingup

то получится, если дизайнер модной одежды решит сделать видеоигру? В 90 процентах случаев, думаю, случилось бы нечто страшное. В случае с Марком Эко (Marc Ecko), основателем фирмы *ecko unitd., специализирующейся на производстве модной одежды в стиле хип-хоп, мы имеем счастливое исключение. Похоже, что Марк действительно знает, что нужно его клиентуре. Getting Up первый «блин» мистера Эко, но он вышел отнюдь не комом.

В ДОРОГУ

Трейн (Trane) начал свою борьбу за справедливость с вполне обычного для подростка деяния – ушел из дома. Парень ошивается по мегаполису, похожему на Нью-Йорк 80-х го-

дов, но с современной архитектурой. Куча банд носится по городским кварталам, покрывая все доступные поверхности граффити, а всех, кто повстречается по дороге, – матом. Мэр города ведет войну с любителями настенных рисунков: на улицах введен комендантский час, а полиция и громилы в устрашающей черно-красной форме ловят подростков из неблагополучных кварталов и вышибают из них дурь.

Естественно, что для Трейна и его соседей по гетто полиция и власть – враги, «система», с которой нужно бороться всеми доступными способами. Впрочем, поначалу Трейн будет драться с такими же бездельниками, как он: ребятами из местных банд. Его мечта – стать известным стеномарателем и снискать популярность у местных уважаемых людей. Через некоторое время, правда,

придется переключить свое внимание и на полицию. И тогда популярность сама найдет Трейна. Впрочем, о том, что будет дальше, тебе лучше узнать непосредственно из игры.

ПО ДЕЛУ

В общем-то, **Getting Up** проста, как три копейки. Цель каждого уровня — «забомбить» (разрисовать граффити) какой-нибудь объект (или несколько объектов).

В процессе тебе наверняка встретятся недоброжелатели – члены вражеских банд или отряды полиции. С ними можно либо драться (это достаточно просто: есть два вида ударов, их комбинации и блок), либо попытаться проскочить незамеченным. А если подойти к недругу сзади, то вполне можно пристукнуть его одним ударом, по-тихому.

Отдельное внимание уделим акробатике. Getting Up вполне можно сравнивать с последними инкарнациями **Prince of Persia**. По стенам, правда, бегать не придется, но лазать вполне. Еще нужно будет ка-

Мечта Трейна – стать известным стеномарателем и снискать популярность у местных уважаемых людей

[98]

MARC ECKO'S GETTING UP | REVIEW



О КОМПАНИИ

■ The Collective — создана в 1997 году тремя ветеранами компьютерно-игрового бизнеса. Их самые известные игры за последние годы — Star Trek: Deep Space Nine — The Fallen, Buffy the Vampire Slayer и Indiana Jones and the Emperor's Tomb. Лучше всего у The Collective получаются игры по мотивам известных фильмов.



рабкаться по трубам, подтягиваться, прыгать... В общем, ты наверняка бывал на развалинах старых домов и догадываешься, сколько различных трюков там можно провернуть. А Трейн, между прочим, в таких местах живет.

Несмотря на кажущуюся простоту, игра не приедается до самого конца. Декорации, ситуации и противники меняются с головокружительной быстротой. Порой видны огрехи в детализации, но это уже мелочи.

Щ ДАВИ НА КНОПКИ

Нельзя сказать, что управление идеально, но и резкой критики оно не заслуживает. В меню можешь позабыть про мышь – только геймпад или клавиатура. Ну а в самой игре пользоваться «электронным грызуном» не воспрещено, но мы рекомендуем тебе задействовать геймпад. Все-таки, игра делалась в первую оче-



редь для консолей.

Заучивать нужные кнопки не нужно: поначалу игра сама будет услужливо подсказывать на что жать, а потом освоишься сам. Во время драк можно использовать комбинации ударов. Их запоминать тоже не стоит: они просты, и обычно «нажимаются» чуть ли не сами по себе.

•• ОДЕЖКА

Единственное достаточно слабое место игры – графика. Если продолжать сравнивать Getting Up с последним Prince of Persia, то первая окажется отнюдь не на высоте. Текстурам не хватает четкости и деталей, а местным переулкам – правдоподобности. Повсюду лишь одинаковые мусорные баки, трубы да металлические конструкции со стенами, исписанными граффити.

Впрочем, есть и положительные моменты. Модели персонажей проработаны на «отлично», а качеству анимации не перестаешь удивляться, даже дойдя до середины игры. Во время драк же игра радует нас

ФАКТЫ

- **б** способов разукрасить стену
- 20 уровней ты найдешь в игре
- **5** специальных способностей Трейна
- **1** рэппер озвучил главного героя
- 50 «автографов» известных граффити-артистов



ПРАФФИТИ

К ак ты уже понял, в *Getting Up* одним из основных занятий Трейна будет разукрашивание стен различными надписями и картинками. На первых порах в его распоряжении будет лишь маркер, с помощью которого парнишка сможет выводить на стенах свое имя, а также наклейки с его автографом. Главным же его оружием будут, конечно же, баллончики с краской. С их помощью, в строго отведенных для этого местах (если не можешь найти, включи режим «интуиции» — поможет) Трейн будет рисовать граффити. Выглядит это как своеобразная мини-игра. За небольшое время нужно закрасить обозначенное пространство, да так, чтобы не появилось подтеков краски.







04 / АПРЕЛЬ / 2006

РЕЦЕНЗИЯ | MARC ECKO'S GETTING UP



ЧТО ВСЕГДА С ТОБОЙ?



■ Как это ни странно, но в Getting Up есть iPod. Откуда этот недешевый девайс взялся у парня из гетто - неясно, но это и не важно. А важно то. что с помощью этой чудной вещицы можно слушать игровой саундтрек. В его записи приняли участие такие известные каждому любителю хипхопа и альтернативной музыки группы и исполнители как RZA Notorious B.I.G. и System of a Down. Кроме того, ряд композиций можно «открыть» по ходу прохождения иг-





Интересно, зачем полицейских нарядили в спасательные жилеты?

занятными спецэффектами -«размазыванием» картинки во время особенно чувствительных ударов да motion blur'ом, который добавляет происходящему изрядную долю зрелищности.

Что до оформления, то выглядит Getting Up безупречно. Все, начиная с заставочного ролика и заканчивая меню настройки графики, выполнено в едином «урбанистическом» стиле. Меню располагается на табло расписания поездов метро, схема уровней это карта того же метро. Ну а сама менюшка представляет собой путешествие... по вестибюлю метрополитена. На первых порах, правда, от местной «стремительности»

кружится голова, но потом привыкаешь и начинаешь восхищаться талантом дизайнеров и художников из студии The Collective.

Отдельного упоминания заслуживает звук. Во-первых, все герои великолепно озвучены. Во-вторых, саундтрек весьма качественный (хоть и на любителя), а музыкальные темы идеально соответствуют моменту. Ну и, в третьих, - «шум улицы» просто замечателен. Getting Up можно включать фоном просто для того, чтобы насладиться звуками жизни гигантского мегаполиса.

RESPECT!

Marc Ecko's Getting Up - отличная игра. Она, конечно, не лишена изъянов. Но достоинств у нее куда больше.

Главный плюс - оригинальная тематика. Можно сколько угодно рассуждать на тему «пропащего поколения» и неодобрительно поглядывать на ребят в мешковатой одежде с надвинутыми на глаза капюшонами. Но играть за одного из таких парней чрезвычайно интересно.

В общем, если ты считаешь себя адептом «уличной культуры», то без этой игры твоя жизнь не будет полной - так и знай. Всем остальным в Getting Up сыграть тоже не помешает - ради общего развития. Да и отдохнуть от приевшейся стрельбы по фашистам да инопланетянам тоже приятно.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

NHTEPECHOCTЬ ■■■■■■■■ 9.0

- Необычный, особенно для РС, игровой процесс. Да и сюжет затягивает.
- Любители традиционного «экшена» к игре уважением не проникнутся.

ГРАФИКА

7.0

- Симпатичные модели героев, хорошая анимация и приятные спецэффекты.
- **Игровой движок несколько устарел:** районы города выглядят плоховато.

ЗВУК И МУЗЫКА

Музыка, звук, голоса персонажей -

- все выше всяческих похвал.
- Редкий случай, когда ругать попросту

8.0

- Роскошные меню и прочие мелочи. Дизайнеры просто молодцы.
- Уровни могли бы быть и поразнообразнее – не хватает мелких деталей.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

Традиционное для мультиплатформен-

- ных игр, довольно удобное управление.
- В меню очень не хватает поддержки мыши приходится жать на «стрелки».

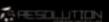
Очень качественный и необычный экшен. Рекомендуется всем и каждому.





[100]













РЕЦЕНЗИЯ | МЕХАНОИДЫ 2: ВОЙНА КЛАНОВ

МЕХАНОИДЫ 2: ВОЙНА КЛАНОВ

ДОЛГОИГРАЮШАЯ ПЛАСТИНКА





руг каждого строения есть безопасная зона. Оторой заплешено применения



После HL2: The Lost Coast такой водой нас не удив

Simulator / Role Playing-Game **и**здатель **Р**АЗРАБОТЧИК SkyRiver Studios Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) ПОЛЕТИТ Процессор 2.5MHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Три CD

ЖАНР ИГРЫ

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.aim2.ru

«Механоиды», гра увидевшая свет два года назад, была оригинальным, самобытным, но не для всех интересным проектом. Интригующий сюжет, загадочный мир, удачная смесь жанров сделали игровой процесс занятным, но не более того. Ребята из SkyRiver не стали на этом останавливаться и развили идею в сиквеле. . «Война Кланов» – это гораздо лучше, чем старая песня на новый лад.

Пройдемся по предыстории. Люди в далеком-далеком будущем вышли-таки за пределы своей звездной системы и обнаружили - вот незадача! что они не одни. На бескрайних космических просторах уже тогда велась борьба за богатые ресурсами планеты. Человечество, заручившись поддержкой другой расы, ввязалось в войну с целью отхватить свой кусок пирога. На планетах люди и арлинги создали огромные комплексы для производства и испытания наземной военной техники глайдеров, управляемых механоидами.

Войны продолжались до тех пор, пока Вершитель - некое проявление сверхразума галактики - не положил им конец, отбросив расы в развитии на много лет назад, а некоторые и вовсе уничтожив. В то время как люди начинали все по новой, механоиды обрели разум и от Супера - искусственного интеллекта, проникшего во все сети Полигона-4 и осознавшего себя как личность - получили директивы на самосовершенствование (первичная цель). Теперь машины, освобожденные от опеки Создателей, были предоставлены сами себе. Полигон-4 (место действия первой и второй части) стал похож на муравейник. Супер создавал все новых и новых мехов.

ВОЙНА НАЧАЛАСЬ

Тебе предстоит играть за первого механоида пятого поколения, которому была дана возможность определить вторичную цель самостоятельно. После событий первой части исчез контроль Супера, и многое в сознании механоидов изменилось. Начались клановые войны, которые привели к равновесию в мире машин. Что ждет Полигон-4 дальше? Все зависит от нашего механоида, которого возвращают из внешнего мира в сектор пустыни, выдают глайдер и посылают на все четыре стороны, Здесь мы и начинаем свою вторую жизнь.

Первое впечатление незнакомого с серией игрока - непривычно. Какие-то железные огурцы, летающие на небольшом расстоянии от земли, огромный незнакомый мир, полная свобода и нелинейность могут ввести в ступор кого

Начались клановые войны, которые привели к равновесию в мире машин. Что ждет Полигон-4 дальше?

[102]

МЕХАНОИДЫ 2: ВОЙНА КЛАНОВ | REVIEW



О КОМПАНИИ

■ SkyRiver Studios – самарская студия, основанная Валерием Ворониным и Булатом Даутовым. Первым проектом компании были *«Механоиды»*. На данный момент, когда работа над сиквелом завершена, разработчики трудятся над недавно анонсированной игрой *«Механоиды: Гонки»*. Выход рэйсинга запланирован на этот год.



угодно. Правда, благодаря интуитивному управлению новички довольно быстро освоятся и начнут исследовать игровую зону. Спустя некоторое время придет осознание того, что виртуальный мир не обращает никакого внимания на игрока, пока тот о себе не заявит. Вон механоиды из враждующих кланов выясняют, чей гамма-лазер мощнее. Вот еще один торопится доставить ценный груз до ближайшей базы. Чуть подальше другой мех пытается скрыться от охотников из клана Фантомов. А где же наше место?

Каждый свой путь выбирает сам. Можно заняться торговлей, покупать и перепродавать товары. Можно стать курьером, доставлять ценные информпакеты, сопровождать грузовые платформы. Но разве это занятие для избранного? Воин – вот это по мне! Впрочем, вне зависимости от выбранной специа-



лизации, игрок волен заниматься чем угодно. Решение влияет только на стартовый глайдер и его комплектацию. Присутствуют сюжетные и побочные квесты. Вторые, кстати, генерируются автоматически, так что дефицита в них не бывает никогда. Почти в каждом строении можно получить задание – от доставки необходимо-

го товара за определенное время и поиска пропавшего груза до уничтожения глайдера нужного механоида и сопровождения платформы. В зависимости от сложности и отпущенного на выполнение квеста времени варьируется вознаграждение. Именно задания являются главным источником обогащения, хотя и без них прожить можно. Впрочем, все это было раньше. А что нового?

Я КОМАНДУЮ СЕКТОРОМ

Создание собственного клана и управление им – вот главное нововведение «М2». Теперь нам не требуется вступать в чужие организации, получать сомнительные бонусы и стано-

🚻 ФАКТЫ

- 12 роскошных секторов
- **3** клана борются с игроком за первенство в секторе
- 13 мехов 5-ого поколения нуж-
- 2 сектора нужно захватить, чтобы «пообщаться» с Наутилусом
- **25**товаров, на перевозке которых можно нажиться
- 36 глайдеров. Какой выберешь ты?



РАЗБОРКИ

В нешний мир настроен крайне враждебно к механоидам.

В игре двенадцать секторов, в том числе четыре новых. К болотам, холмам, скалам, вулканам, тундре, пустыне, арктическому сектору и внешним граням разработчики добавили высотный, разрушенный и подземный секторы, а также ядовитые болота. На территории разрушенного сектора Супер некогда проводил эксперименты с разумом механоидов. Переход туда был закрыт, но после Исхода Супера в это место снова может попасть (и попытаться выжить) любой желающий. А вот как попасть в подземелья не знает никто, кроме клана Скрытых. Найти дорогу в катакомбы и выяснить, что там происходит, предстоит игроку.







04 / АПРЕЛЬ / 2006 [103]

РЕЦЕНЗИЯ | МЕХАНОИДЫ 2: ВОЙНА КЛАНОВ



ЗЕМЛЯ-КОРМИЛИЦА



■Титан, руда, ядерное топливо, обломки, подобранные с земли и проданные на ближайшей базе, на первых порах позволяют немного нажиться за чужой счет. Зарабатывать подобным образом можно и позже – пара тысяч энергокристаллов-то не лишняя! виться жертвой чужих желаний. Теперь игрок – главный в своем клане. Он его формирует. Он им управляет. Он определяет его политику. Этот элемент стал самой увлекательной частью игрового процесса, благодаря чему резко возрос общий уровень геймплея.

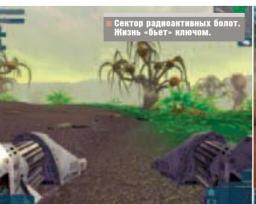
ИИ оказывает достойное сопротивление. Враждебные кланы захватывают постройки и охотно уничтожают глайдеры твоих «подопечных», переманивая угодивших в засаду мехов на свою сторону (здесь это называется убеждением); ску-

пают и перевозят срочные грузы, оставляя без работы твою братию. Добиться необходимых 55 процентов доминирования (полный контроль) малой кровью реально только в первой зоне. Именно здесь необходимо сколотить капитал на совершенствование глайдера и менеджмент клана в следующем секторе Скал, где выживать станет на порядок сложнее и дороже, не говоря уже о пресловутом доминировании. Дальше – по накатанной.

Разработчики, конечно, преувеличивали, когда говорили,

что игру можно пройти, ни разу не выстрелив. Не нападешь ты - нападут на тебя. А постоянно убегать и заниматься исключительно перевозками не самый лучший вариант. Да и зачем? Со времен первой части бои заметно похорошели, так что намеренно отказываться от столь захватывающей части игрового процесса глупо. Позволю себе еще один реверанс в сторону ИИ: скажу о поведении механоидов в сражении. Противники научились ловко использовать оружие, в том числе бомбы, ракеты, а также дополнительное оборудование. Теперь они здорово маневрируют, их движения стали более выверенными, а действия - рациональными.

Теперь игрок – главный в своем клане. Он его формирует. Он им управляет. Он определяет его политику







[104] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

МЕХАНОИДЫ 2: ВОЙНА КЛАНОВ | REVIEW





Е СИМПАТИЧНО

Не забыли «подкрутить» и движок. Еще в «Механоидах» была применена особая технология, позволяющая создавать из небольшого числа текстур уникальную поверхность. Не берусь сказать, оправдал ли себя этот метод тогда, но в данном случае все очень уместно: огромные игровые пространства выглядят великолепно. И не стоит сетовать на затуманивание горизонта. Эта мера вынужденная: секторы не разделены на зоны. Подгрузка осуществляется в реальном времени незаметно для игрока (ну разве что иногда). С полной прорисовкой всего видимого пространства без «тумана» наши машины просто не справились бы.

Секторы, старые и новые, выглядят великолепно. Видна хорошая работа, как дизайнеров, так и художников. Похорошели эффекты, хотя некоторые из них по-прежнему оставляют желать лучшего. Происходящее на экране смотрится в меру свежо, сочно и красиво. Но больше всего впечатляет небо – оно всегда такое разное. Игроделам мира определенно надо взять на вооружение особый

🔣 С МИРУ ПО НИТКЕ

- И дея мира «Механоидов», как и всего гениальное, зародилась совершенно случайно.
- В сиквеле заметно расширили систему апгрейдов: теперь можно улучшить практически любой элемент глайдера.
- 2. Во второй части появилась возможность торговать обломками и сырьем.
- 3. Ты можешь развиваться в трех направлениях курьерском, военном и торговом. Чем успешнее игрок в той или иной области, тем выше соответствующий рейтинг.
- Система отношений претерпела серьезные изменения. Чтобы стать врагом какого-то клана, не обязательно истреблять его членов. Дабы захватывать секторы, не обязательно воевать.
- 5. Хочешь узнать о мире «Механоидов» больше? Читай:
- skyriver.ru/mechanoids/
- www.dtf.ru/articles/read.php?id=1475
- www.aim2.ru

The later of the party of

метод текстурирования, использованный авторами «М2».

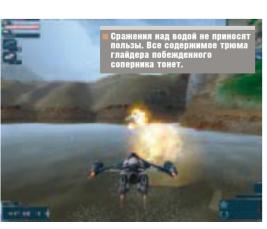
ПЕРЕМЕШАТЬ, НО НЕ ВЗБАЛТЫВАТЬ!

Ты до сих пор задаешься вопросом, к какому жанру отнести игру? Я сам постоянно об этом думаю. «М2» — это simulator. Мы же управляем глайдером, который можно модернизировать. «М2» — это RPG. Есть рейтинги и уровни, умения и специализация. «М2» — это adventure. «Сильный» сюжет. Игрок исследует мир, выполняет квесты. «М2» — это management. Торговля, возмож-

ность создания и управления собственным кланом. Не знаю, чем является «М2» для тебя, но для меня это нечто особенное, ни на что не похожее.

Отечественные разработчики не стесняются смешивать различные жанры. Обычно выходит не очень, но творение SkyRiver – не тот случай. Серия сделала огромный шаг вперед. «М2», благодаря свежим игровым решениям, теперь может заинтересовать каждого. И не на пару часов. Этой долгоиграющей пластинки тебе хватит на многие недели!





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ ИНТЕРЕСНОСТЬ **——————** 8.0 7.0 Полная свобода. Нелинейность. Огромный, интересный мир машин. Отличные игровые решения. В мире «Механоидов 2» можно жить Кому-то может прийтись не по душе затянутость и высокая сложность игры Строения похожи друг на друга. Не все глайдеры хороши. 9.0 Интуитивное управление. Интерфейс претерпел изменения к лучшему. Отличные детализация и текстуры. Открытые пространства великолепны Достаточно высокие системные Для того чтобы успешно воевать, требования. Невзрачные эффекты. придется потренироваться. ЗВУК И МУЗЫКА Великолепный OST. Качество звуков на уровне. Сиквел лучше трудно даже представить. Жаль, третьей Порой кажется, что игровой мир недос таточно живой. Но это мир машин... части нет в планах SkyRiver.

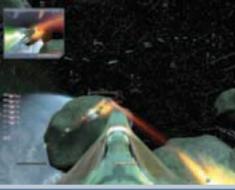
04 / АПРЕЛЬ / 2006 [105]

РЕЦЕНЗИЯ | X3: ВОССОЕДИНЕНИЕ (X3: REUNION)

X3: BOCCOEДИНЕНИЕ (X3: REUNION)

НОВЫЙ «ИКС» ЛУЧШЕ СТАРЫХ ДВУХ





Бои всегда чертовски зрелищны, но недостаточно азартны. Управляя мышью, не чувствуешь корабль!



Корабли X3 выделяются оригинальностью дизайна. Вот так, к примеру, выглядит один из истребителей

ЖАНР ИГРЫ

Space Simulation / Management

ИЗДАТЕЛЬ

Deep Silver

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

Egosoft

Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)

Процессор 2.4GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L, pixel shading)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.egosoft.com/games/x3 /info_ru.php

етераны межзвездных сражений, седые волки космических глубин... Где вы, прошедшие пламя Wing Commander: Prophecy, воевавшие в астероидных поясах Descent: Freespace, ускользавшие от «умных» ракет в StarLancer? Что снова соберет вас вместе? «Завтра Война»? Быть может. Но. скорее всего, не ХЗ: Reunion. Ныряя с головой в безбрежные просторы мира X, следует запастись океаном свободного времени, морем терпения и мощным компьютером.

ВСЕЛЕННАЯ Возможностей

Небольшой ликбез для вновь прибывших. Огромный мир Х, интенсивно развивающийся и расширяющийся вот уже без малого семь лет (X - Beyond

the Frontier появилась осенью 1999-го), состоит из великого множества космических секторов. Участки обжитого пространства поделены между разными расами, которые дружат, воюют и торгуют друг с другом. Каждый парсек космоса забит разнокалиберными кораблями, огромными станциями и гигантскими планетами. Весь этот муравейник шевелится и дышит вне зависимости от желаний маленького человечка, коим ты и предстанешь в игре. Впрочем, со временем можно многого добиться. Вселенная Х, как США в тридцатые годы, полна возможностей лля предприимчивых дельцов. Покупай, продавай, отбирай - и рано или поздно сколотишь весомый капитал, откроешь свое дело. X3: Reunion еще радушнее (хотя, казалось, куда уж больше) встречает коммерсантов. Все для вас, труженики

блокнотов и калькуляторов! Egosoft пустилась во все тяжкие и перенесла в игру законы настоящей экономики. Теперь разработчики стращают нас такими страшными терминами, как «эластичность спроса», «оптимизация управления» и «инвестирование средств». Верхушку общества в ХЗ составляют хозяева заводов, фабрик и купцы с собственными торговыми маршрутами. Большие шишки владеют множеством кораблей, у них в подчинении находятся целые флотилии, а в обороте - баснословные суммы. Только путь к процветанию долог и многотруден.

== КУДА ХОЧУ – ТУДА ЛЕЧУ

Львиную долю игрового времени ты проводишь в открытом космосе, путешествуя из сектора в сектор, от станции к станции в поисках новых миссий и, что важнее, еще не охваченных рынков сбыта. Как ни крути, а торговля куда прибыльнее «работы на дядю». Конечно, сюжетная часть осталась: в начале игры на выбор предложены свободный режим или кампа-

Говоря о кинематографичном качестве картинки, разработчики ничуть не кривят душой

[106] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

X3: BOCCOEДИНЕНИЕ (X3: REUNION) | REVIEW



о компании

■ Egosoft – талантливый коллектив разработчиков из Германии. Всю свою профессиональную деятельность команда посвятила вселенной X. На счету Egosoft три видных проекта: X – Beyond the Frontier, положивший начало серии, X2: The Threat и X3: Reunion. В данный момент коллектив трудится над дополнением к последней игре.



ния с Джулианом Бреннаном в главной роли. Но скрупулезное выполнение заданий можно и даже нужно приносить в жертву все той же торговле. Ведь в миссиях нередко приключаются бои, для победы в которых нужны хорошие щиты и мощное оружие. Амуниция влетает в копеечку и совершенно не окупается гонорарами от прижимистого начальства.

В этой-то свободе (хочешь следуй сюжету, хочешь барыжничай) и кроется главное достоинство игры. Да, интенсивности действий порой не хватает, даже SETA, портативный ускоритель времени, не спасает от скуки, зато богатство возможностей сводит с ума. Ты сам себе начальник, вольная птица без всяких обязательств.

Правда, не все элементы геймплея идеальны, со сражениями, например, промашка вышла. Судьба не так часто сводит коммерсантов с ковар-



ными врагами, однако стычки с пиратами или войсками враждебных секторов все же случаются. Увы, азарт космической драки, знакомый нам по **Descent:** Freespace и **StarLancer**, недоступен X3. Виной тому система управления. Нацеленная на удобство навигации, она крадет у игрока чувство полета. Корабли,

например, лишены кабины. На экране мелькают лишь необходимые для ориентирования цифры и знаки, из-за обилия которых декоративным приборам просто не хватило места. В лучшем случае впереди торчит неуклюжий нос звездолета. Да и контролировать межзвездное корыто удобнее мышью, чем джойстиком. Но разве можно представить себя в кресле пилота, елозя по коврику хвостатым «грызуном»?

Ⅲ ГРАФИКА ПОД ЗНАКОМ «Х»

В свете изложенного X3: Reunion предстает первоклассным дополнением (каким изначально и задумывалась), но

ТЕ ФАКТЫ

200 новых кораблей появилось в игровой вселенной

25000 полигонов «зашито» в среднем звездолете

3 уровня сложности доступно в сюжетной кампании

3 дополнительных сценария прилагается к игре

час нужен новичку, чтобы освоиться в мире X



П ДЕШЕВО И СЕРДИТО







04 / АПРЕЛЬ / 2006 [107]

РЕЦЕНЗИЯ | X3: ВОССОЕДИНЕНИЕ (X3: REUNION)





罪 УЧЕНЫЙ, КУПЕЦ, УБИЙЦА



■Помимо кампании и свободной игры, Egosfot заготовила три сценария. Первый предложит тебе роль ученого-исследователя, бороздящего просторы вселенной в поисках всяких чудес. Второй акцентирует внимание на торговле: ты – бедный купец, мечтающий разбогатеть. Третий – самый интересный. Не каждый день удается побывать в шкуре обанкротившегося киллера, мотающегося по галактике в поисках заказов. Вернее, мотающейся, ведь убийца – женщина...



■Борт крейсера на расстоянии семисот метров. Противостоять такой махине будет сложно.

никак не полноценной третьей частью. Очередным порядковым номером игра обязана в корне переработанному движку. Говоря о кинематографичном качестве картинки, разработчики ничуть не кривят душой. Пожалуй, нигде мы не видели столь детально прорисованных звездолетов. Крошечные яхты и гигантские станции щеголяют завидным обилием деталей, а их глянцевые корпуса эффектно преломляют свет, источников которого вокруг предостаточно. Черное полотно безбрежного вакуума расцвечено живописными туманностями и украшено огромными планетами. Похорошевшая вселенная обзавелась полями астероидов и

целым кладбищем погибших кораблей. Первые несколько часов перелеты совсем не утомляют, ибо проснувшийся в глубине души эстет требует все новых и новых феерических картин.

Впрочем, за все нужно платить. Графическая феерия X3 требует очень мощной машины.

XXX

X3: Reunion ориентирована, в первую очередь, на старожилов X-мира. Если название Ноте of Light (это название одного из космических секторов – прим. ред.) не вызывает у тебя ровным счетом никаких ассоциаций, будь готов к долгому погружению. Базовые принципы X-жизни разработ-

чики изложили еще в **X: Beyond the Frontier** и не сочли необходимым растолковать их повторно. Впрочем, купив коробочную версию X3, ты получишь исчерпывающее руководство объемом более восьмидесяти страниц. В противном случае придется довольствоваться скупыми подсказками внутри игры.

Тем не менее, третья часть величайшего со времен *Elite* торгового «космосима» достойна внимания. Потраченное время и терпение окупятся сторицей, когда ты возглавишь собственную трансгалактическую корпорацию. Здесь нет захватывающих драматичных сражений, зато всего остального – в избытке.



НЕНИЕ РЕДАКЦИИ

NHTEPECHOCTЬ ■■■■■■■ 7.0

- Огромная вселенная, океан возможностей, пьянящая свобода действий.
- Бесконечные полеты со временем
- надоедают, боям не достает азарта.

ГРАФИКА

ФИКА ======= 9.0

- Маленькая революция в жанре, картинка действительно кинематографична.
- Игра в три горла пожирает ресурсы РС; лица героев выглядят неестественно.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■ 7.0

- Музыкальные композиции, как всегда, на высоте, но уже не удивляют.
 - Озвучка игровых персонажей так же посредственна, как и их внешность.

ЛИЗАЙН

9.0

- Такого внимания к деталям кораблей
 не выказывала ни одна студия.
- Что стоило разработчикам нарисовать на экране хотя бы контур кабины?

ИНТЕРФЕЙС

РФЕЙС

- Предельно простое функциональное управление клавиатурой и мышью.
- Играть с джойстиком неудобно, но без него теряется чувство полета.

MIDEO

То же, что и раньше, только в глазури. Но мы еще и добавки попросим!





[108] О4 / АПРЕЛЬ / 2006



TRACKMANIA NATIONS

АДРЕНАЛИН-РАШ





После этого ускорения нужно в полете попасть в



Машины, как и в Sunrise, проезжают сквозь друг

ЖАНР ИГРЫ

Online Racing

издатель

Deep Silver

издатель в России 💳

Бука

РАЗРАБОТЧИК

Nade

ПОЙДЕТ
Процессор 1,3GHz, 256Mb
RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 1,7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не ограничено

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Распространяется бесплатно через интернет

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.trackmanianations.com

иберспорт становится все более популярным. И все более элитарным. Сейчас «выбиться в люди» не так просто, как несколько лет назад. Nadeo сделала царский подарок обычным игрокам: впервые в истории гоночная игра разработана специально для Кубка мира по киберспорту (Electronic Sports World Cup). Более того, Trackmania Nations распространяется бесплатно по Интернету. Скачав ее, ты можешь принять участие в квалификации, чтобы попасть на Кубок от своей страны. Не упусти свой шансі

Вышедшая в 2003 году *Track-mania* была хорошо принята публикой. Благодаря разудалым аркадным заездам, оригинальным режимам игры и

возможности конструировать свои собственные трассы игра нашла свою армию поклонников. Появившийся через два года сиквел, *Trackmania Sunrise*, укрепил славу **Nadeo**. Игра получилась еще более лихой и безбашенной. Пока разработчики трудились

Пока разработчики трудились над *Trackmania Sunrise*, оргкомитет Кубка мира по киберспорту обратился к ним с предложением сделать игру одной из дисциплин соревнований. «Мы были не готовы, их предложение оказалось несвоевременным», – так Nadeo прокомментировали свой отказ. В результате французы выпустили отдельный, исключительно онлайновый проект, и уже он был включен в Кубок мира.

ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА

Nations трудно назвать полноценной игрой, как Sunrise. Но на адд-он она тоже не очень похожа. «Первая и вторая Trackmania – очень разные проекты. Многие играют или в первую, или во вторую – игры не замещают друг друга. То же самое и с Nations. Это спорт чистой воды. В Nations нет полноценного сингла, но ведь суть не в нем!», – говорят разработчики.

Действительно, Nations, созданной исключительно для онлайна, ни к чему все режимы Sunrise. В Nations остались только гонки – около 100 тренировочных трасс и все необходимое для моделирования собственных треков.

К сожалению, жертвой концепции Nations пало разнообразие ландшафтов. Гонки проходят исключительно при свете дня и только на одном огромном стадионе. Трасс может быть хоть миллион, но они всегда будут заключены в овал трибун.

Машина тоже одна, и в ее дизайне мы легко узнаем линии болида «Формулы-1». Она такая же приземистая (с мизерным зазором между днищем и дорогой) и вытянутая, как сна-

Trackmania Nations очень напоминает гоночную серию A1, где гонщики представляют не себя, а свою страну

NADEO

О КОМПАНИИ

■ Французская компания Nadeo начала свой жизненный путь в 2000 году с симулятора парусного спорта Virtual Skipper (серия насчитывает уже четыре части). В 2003 году появилась аркадная гоночная игра Trackmania. Она и последовавшее за ней продолжение Trackmania Sunrise заслужили признание и прессы, и игроков.



ряд. Подвеска максимально «упруга», за счет этого увеличивается прыгучесть машины. Но при этом болид отменно держит дорогу, практически не срываясь в заносы. К сожалению, скорости здесь вовсе не те, что были в прошлой части. Разогнаться, впрочем, тоже особенно негде. Все прямые участки трассы коротки и заканчиваются либо крутыми поворотами, либо препятствием перед сужением трассы, либо трамплином, прыжок с которого нужно тщательно спланировать, дабы не вылететь с дорожного полотна.

ПОБОВЬ НАВЕКИ

Все то, за что мы любим серию Trackmania, никуда не делось. Безумные, абсолютно неповторимые (увы, только по конструкции, а не по оформлению) трассы с многочисленными виражами, плитами с ускорением прямо перед поворотами, немыслимыми трамплинами, отвесными вертикальными участками, стоящими прямо посреди дороги колоннами и прерывающимися в воздухе спиралями. В реальной жизни такое не то



что не существует – не может существовать.

Поработали разработчики и над графикой: вроде бы ничего из ряда вон выходящего, но
картинка очень симпатичная –
ни дать ни взять игрушечные
машинки, рассекающие по игрушечным же трассам. Если
сравнивать Nations с Sunrise,
то прогресс очевиден.

- ОНЛАЙН

Запустив игру, ты вводишь свое имя, пароль, страну и сразу же можешь начинать гонку.

Все участники ездят на машинах, раскрашенных в цвета флага их страны (владельцы лицензионной версии любой из игр Nadeo могут перекрасить свой болид в любое сочетание цветов). Выбираешь сервер (они сгруппированы по странам) с одним из трех видов игры (командная, гонки на время или раунды) и через пару минут уже мчишься по трассе. Самый популярный режим - гонки на время (Time Attack). В нем за несколько минут нужно совершить как можно больше попыток, а засчитан будет лучший результат. Интереснее



всего играть на зарубежных серверах: если выиграешь, прям дрожь пробирает, когда на чужой «территории» звучит российский гимн.

Что удивительно, в первую неделю квалификационных соревнований я столкнулся только с одним очевидным минусом. Разработчики явно не ожидали такого наплыва геймеров, поэтому Nations несколько дней работала в тренировочном режиме (очков за успешные заезды никому не давали).

ПО ВСТРЕЧИ

Когда я только-только регистрировался, наших геймеров в Nations было очень мало. Россию «кидало» между 14-м и 17-м местами в сводной таблице. Однако со временем наша страна все же пробилась в десятку. В твоих силах помочь России взобраться на вершину, а самому попасть на Кубок мира. На DVD, прилагаемом к мартовскому номеру, ты найдешь полную версию Nations – качать сотни мегабайт не придется. Встретимся на трассах. Ищи в

Встретимся на трассах. Ищи Nations машину с именем ilya_azar!

🚻 ФАКТЫ

60 стран-участниц соревнований

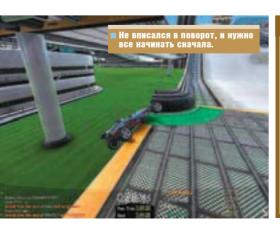
3 тысяч долларов – главныі приз ESWC

100 трасс для тренировки в оффлайне

модель машины для всех

255 участников на одном сервере





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Захватывающий геймплей. Живые соперники. Глобальный рейтинг.
- Отсутствие сингл-режимов из Sunrise. Одна машина и один стадион.

ГРАФИКА

DUKA BEBEEFE 8.0

- Симпатичная картинка радует глаз и не нагружает компьютер.
- Графика все-таки не самая передовая, есть гонки и поярче.

ЗВУК И МУЗЫКА

- Приятная, бодренькая музыка, не отвлекающая от процесса.
- Звуковые эффекты могли бы быть и пореалистичнее.

ЛИЗАЙН

- Изумительный дизайн трасс. Такого безумства днем с огнем не сыщешь.
- Не все треки (особенно созданные игроками) удачны.

ИНТЕРФЕЙС

- Все очень удобно от управления машиной до подключения к серверу.
- Никаких претензий. Даже с клавиатуры играть можно без проблем.

ИТОГО

Лучшие сетевые аркадные гонки в мире. Очень хорошо, но на любителя.



04 / АПРЕЛЬ / 2006

MX VS. ATV UNLEASHED

МОТОЦИКЛИСТЫ ПРОТИВ ЛЕТЧИКОВ





Чем не ИЛ-2? Разве что самолетом здесь управлять чуть сложнее, чем в симуляторе...



 Некоторые трассы весьма живописны. Вот еще бы разноцветные цифры не занимали пол-экрана...

ЖАНР ИГРЫ

Racing

ИЗДАТЕЛЬ

THQ

РАЗРАБОТЧИК

Rainbow Studios

ПОЙДЕТ

Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До шести

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.mxvsatv.com

а чем только ни катался человек. Заразившись гоночным азартом в незапамятные времена и начав с лошадей, к XXI веку он оседлал столько животных и техники, что диву даешься. МХ vs. ATV Unleashed не эксплуатирует «братьев наших меньших», зато пестрит невероятным разнообразием «железных коней».

При этом традиционным спортинвентарем в игре можно назвать лишь мотоциклы, ибо соревнования на четырехколесных багги, «бигфутах», машинах для гольфа и бипланах даже в виртуальном мире встречаются не часто.

Ш МЕНЮ, ПОЖАЛУЙСТА

MX vs. ATV Unleashed – проект далеко не безродный, хоть имя его и чуждо слуху

«компьютершика». Многочисленные предки игры, в том числе MX Unleashed и ATV Offroad Fury, в свое время добились успеха, но только на консолях. К сожалению, последний проект Rainbow тоже начал свой путь с приставок, и до нас добралась лишь портированная версия. Отсюда острый дефицит графических красот. Приходится мириться с угловатыми гонщиками и унылыми текстурами, а на спецэффекты вообще лучше не обращать внимания - нервы целее будут. Впрочем, кое-что программистам все-таки удалось: закаты и северное сияние на одной из «зимних» трасс впечатляют

Невзрачный внешний вид компенсируется разнообразием. С непривычки даже устаешь выбирать режимы. Вам гонку какую: однопользовательскую или многопользовательскую? Выбираем «соло». А заезд: Freestyle, Free Ride, Challenge, обычное соревнование? Бог с ним, пусть будет обычное. А в ответ очередной список: обычное – Supercross, обычное – Nationals, и далее еще пяток наименований.

Наконец, определившись с режимом, заездом и трассой, мы устроились поудобней и... получили новую серию вопросов. Оказывается, перед соревнованиями нужно еще приодеть гонщика и выбрать транспортное средство. MX vs. ATV Unleashed не в силах предложить такой же простор для самовыражения, Need for как Speed: Underground, однако кое-какие детали мотоцикла (квадроцикла, багги, джипа, далее по списку) разрешено модифицировать. А на куртке гонщика можно даже писать свое имя!

₩ ЧТО ЗАХОЧЕШЬ, КАК ЗАХОЧЕШЬ

Сказать, что в MX vs. ATV Unleashed есть, чем заняться, значит ничего не сказать. Игровые режимы отличаются не только названиями, но и набо-

Самолетик болтается и клонится к земле, изза чего радость свободного парения как-то не ощущается

[112]



О КОМПАНИИ

■ Несмотря на то, что последние годы Rainbow Studios работает на консольный рынок, компьютерные игроки с ее творчеством знакомы не понаслышке. В активе Rainbow легендарные Motocross Madness и Motocross Madness 2. До уровня именитых предков MX vs. ATV Unleashed не дотягивает, но и «честь мундира» не срамит.



ром предлагаемых аттракционов. Даже рядовые гонки в турнирах Nationals разработчики удачно разбавили экзотическими «заездами». Так, начав соревнование на квадроцикле, ты продолжаешь гонки уже в воздухе, управляя бипланом. Разумеется, в игре представлен полный набор мотоциклетных турниров: скоростная езда по пересеченной местности, штурм холма, трюковой фристайл... Кстати, отчебучивать акробатические па можно и в обыкновенных соревнованиях. Обгоняя какого-нибудь тихоню, ты волен «показать» ему "Lazy Воу" или сплясать в полете канкан. И на душе тепло (особенно если соперник - живой игрок), и призовые очки на финише обеспечены. Впоследствии полученные баллы превращаются в новые трассы, диковинные транспортные средства, костюмы для гонщика и прочую мишуру.

Хотя в однопользовательском режиме особо не «повыпендриваешься». Управляемые AI соперники даже не пытаются походить на реальных спортсменов. Обогнать болванов несложно, обскакать по очкам



в трюковом соревновании тем более. А столкновения, вернее, их отсутствие, окончательно убивают веру в реализм. Вырвавшиеся вперед гонщики то и дело норовят свалиться под колеса догоняющим. Кажется, мотоцикл должен ощутимо «запнуться» о громоздкое тело! Какое там! Байк проходит сквозь человека и его стального коня, будто нож через масло. Разработчики решили не показывать, как горячие головы зарабатывают себе открытые переломы во время заездов. А жаль немного крови пришлось бы кстати...

Наверстать упущенное Rainbow попыталась в управлении. Охотно верим, что его хотели сделать максимально правдоподобным, но излишняя реалистичность частенько не лучшим образом сказывается на геймплее. Если с колесным транспортом еще можно подружиться, то авиация категорически отказывается идти на мировую. Самолетик болтается и клонится к земле, из-за чего радость свободного парения как-то не ощущается. Наверное, поэтому в чемпионате бип-



ланы встречаются нечасто. Проблему отчасти решает USBгеймпад, копирующий консольный джойстик. Но многие ли кинутся в магазины за этим устройством ради игры?

КОМПРОМИСС

Капризное управление и слабая графика - не самое приятное консольное наследство. Но горькую пилюлю можно подсластить. При портировании игры на РС, разработчики все же решились на одну новацию редактор трасс. Не слишком удобный, требующий терпения и усидчивости, зато функциональный. При должном старании ты сумеешь превзойти даже дизайнеров Rainbow. Если бы еще можно было вставить в игру свою музыку... Но такие вольности здесь не позволяются. Впрочем, родные композиции МХ vs. ATV Unleashed не режут слух. В урчание и рев моторов органично вплетаются мелодии Papa Roach, Ozomatli, Phunk Junkeez. Не рай для меломана, но мотивы весьма приятные... Такова вся игра: она отнюдь не безупречна, однако не лишена шарма.

ФАКТЫ

- видов транспортных средств, в том числе летающих
- спортивных костюма изначаль 3 но доступно игроку
- классов соревнований в разных уголках планеты
- громоздкий, но функциональный редактор трасс
- 30 минут тебе хватит, чтобы разобраться в игре





ТОЧКА ЗРЕНИЯ ОПЕНКА



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

NHTEPECHOCTЬ ■■■■■■■■ 8.0

- **Огромное** разнообразие игровых режимов и транспортных средств.
- Тупые соперники портят удовольствие от одиночной игры.

ГРАФИКА

6.0

- Неплохо детализирована техника. удались некоторые спецэффекты.
- Консольное наследие: однообразные текстуры, угловатые фигуры гонщиков.

3BYK N MY3ЫКА **——————** 8.0

- Движки ревут вполне правдоподобно, звучат композиции известных групп.
- Двигатели разных мотоциклов должны урчать по-разному, однако ж - не урчат.

ДИЗАЙН

8.0

- Трассы «собраны» с умом: хватает и стадионов, и живописных пейзажей.
- Костюмы слишком похожи друг на друга. С техникой – та же ерунда.

ИНТЕРФЕЙС

6.0

- К управлению можно привыкнуть, а геймпад решает многие проблемы.
- Техника, особенно воздушная, очень капризна. Безбожно тормозит меню.

В игре мы нашли множество ляпов, но в «своем весе» она одна из лучших.



[113] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

РЕЦЕНЗИЯ | EMPIRE EARTH II: THE ART OF SUPREMACY

EMPIRE EARTH II: THE ART OF SUPREMACY

ПРОГРАММА-МИНИМУМ



- ЖАНР ИГРЫ
 - Real-Time Strategy
- ИЗДАТЕЛЬ
- Vivendi Universal Games
- 🔳 ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 💳
- Софт Клаб
- **Р**АЗРАБОТЧИК
 - Mad Doc Software
- поидет
 - Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
- ПОЛЕТИТ
 - Процессор 2.3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускорителі (128Mb, T&L, pixel shading)
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
 - До десяти
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
 - Один CD
- информация в интернете

www.empireearth2.con

еблагодарное это дело - дополнения рецензировать. Особенно если речь идет о новой порции миссий для серьезной, успешной стратегии. Такой, как *Empire* Earth II, например. С одной стороны, Empire Earth II: The Art of Supremacy нужно бы похвалить, ведь ни одно из достоинств оригинала разработчики не растранжирили, напротив, скрупулезно перенесли все положительные качества в add-on. С другой банальные наборы «свежих» миссий с кучкой «оригинальных» юнитов уже порядком осточертели. Хочется ругаться и топать ногами. Очередное творение Mad Doc Software балансирует на тонкой грани между симпатией и антипатией.

******* СИЛА И СЛАБОСТЬ ИМПЕРИИ

Empire Earth оказалась гениальнейшим «клоном» нетленной Age of Empires. Благодаря трехмерной графике и разнообразию эпох и народов идея поэтапного развития своей страны заиграла новыми красками. Отправив игру в свободное плавание, Stainless Steel Studios переключилась на более насущные дела. Сиквелом же занялась компания Mad Doc Software, которой удалось, казалось бы, невозможное: вывести проект на качественно новый уровень. Студия не удовлетворилась «косметическим ремонтом» и полностью «отработала» порядковый номер в названии Empire Earth II. Число псевдоисторических периодов с двенадцати возросло до пятнадцати, а интерфейс кардинально изменился в лучшую сторону. Сотрудники Mad Doc здорово усовершенствовали AI и отточили баланс в мультиплеере.

Впрочем, и без недостатков не обошлось. Игра оказалась чудовищно громоздкой: начинающий «стратег» мог плутать в ее дебрях часами, но так и не раскрыть всех нюансов. На хрупкие плечи несчастного безжалостно взваливались заботы буквально обо всем. Добыча ресурсов, строительство зданий, проведение исследований, подготовка армии, разведка и, наконец, война требовали от «вождя» одновременного присутствия в десятке мест. Многие так и не познали всех прелестей сиквела именно из-за пугающего хаоса первых часов игры.

Плюс подкачала графика. Если Empire Earth смотрелась молодцом, то продолжение всем своим видом заявляло о необходимости серьезного хирургического вмешательства. Словом, Mad Doc Software отлично потрудилась, но и «за кадром» оставила немало. Казалось бы, Empire Earth II: The Art of

Племя Масаи специализируется на авиации, а Зулусы противопоставляют вертолетам свои знаменитые танки

[114] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

EMPIRE EARTH II: THE ART OF SUPREMACY | REVIEW



О КОМПАНИИ

■ Mad Doc Software была основана в 1999-ом году доктором Яном Дэвисом (Ian Davis). Сегодня команда специали-зируется на развитии чужих идей. За плечами Mad Doc дополнения к Dungeon Siege, а также адд-он и сиквел к Empire Earth. Собственные проекты компании – Star Trek: Armada и Star Trek: Armada 2 – не снискали популярности.



Supremacy - идеальная возможность устранить все недочеты, превратив просто хорошую игру в настоящий шедевр. Увы, разработчики почему-то упустили свой шанс.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЭТНОГРАФИЯ

Все перечисленные недостатки в полном объеме перекочевали в адд-он. За прошедший с момента выхода оригинала год графический движок еще больше состарился, а громоздкий микроменеджмент продолжает пугать неискушенных игроков.

Студия бросила все силы на создание новых народов и миссий. Изюминка Empire Earth II: The Art of Supremacy африканские племена Зулусов и Масаи. Одна из трех свежих кампаний сталкивает аборигенов самого жаркого континента в кровопролитной войне. И если ты думаешь, что заклятые враги осыпают друг друга стрелами, то глубоко заблуждаешься. Противостояние разгорается в середине двадцать первого века, поэтому в ход идет оружие будущего. Так, племя Масаи



специализируется на авиации, а Зулусы противопоставляют вертолетам свои знаменитые танки.

Две оставшиеся кампании посвящены Египтянам и Французам. В рядах последних ты повстречаешь самого Наполеона и сможешь взглянуть на своих соотечественников глазами «лягушатников». Впрочем, истинные патриоты наверняка предпочтут игру на стороне Русских. Mad Doc наконец-то исправила вопиющую несправедливость и внесла самый непредсказуемый на планете народ в анналы виртуальной истории. Основные преимущества русских - ускоренное производство юнитов и сильная артиллерия, а самая эффективная боевая единица танк Т-90.

Французы, в свою очередь, берут кавалерией, это их конек. Конечно, никакой всадник, будь он хоть трижды «без головы», не одолеет закованную в броню боевую машину. На одинаковых исторических этапах войска всех народов очень похожи, за что, кстати, тоже в свое время упрекали Empire Earth II...



ПИРОВА ПОБЕДА

Сказать, что Empire Earth II: The Art of Supremacy провалилась, нельзя. В конце концов, «программу минимум» разработчики выполнили, обеспечили нас новым содержанием, а это десятки часов геймплея. Другое дело, что на замечания критиков коллектив Mad Doc Software наплевал, отставив без внимания все вопиющие недостатки. Масло в огонь подливает «капризность» дополнения. Во-первых, своенравный продукт наотрез отказывается работать без Empire Earth II на жестком диске. Во-вторых, проявляет редкостную разборчивость в версиях. Если ты пожелаешь установить англоязычный add-on на локализованный компанией Soft Club оригинал, то очень скоро убедишься в тщетности своих попыток. Хорошо хоть «софтклабовцы» не дремлют: русифицированная Empire Earth II: The Art of Supremacy должна выйти почти одновременно с текущим номером «РС ИГР». Но стоит ли выкладывать денежки за порцию свежих юнитов, новый сетевой режим и целый ворох старых недоработок?

ФАКТЫ

- исторических эпох проходит
- дактор позволяет создать собственную нацию
- **3** свежих кампании подготовили сценаристы
- наса нужно, чтобы разобраться
- лет назад устарел графический





ТОЧКА ЗРЕНИЯ Game СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА

OUEHKA

ЧИТАТЕЛЕЙ



WHTEPECHOCTЬ

- Новые народы, новые миссии, новый многопользовательский режим.
- Mad Doc даже не подумала исправить ошибки, старые ляпы тут как тут.

ГРАФИКА

Красивые погодные эффекты, неплохие взрывы, местами удачная анимация.

6.0

- Дряхлый движок. Угловатые юниты вкупе с «тормозами» - куда это годится?

ЗВУК И МУЗЫКА

- Новые народы получили свою музыкальную тему и реплики для юнитов.
- Тем не менее, игра не выделяется раз-нообразием в плане музыки и фраз.

ДИЗАЙН

7.0

- Всем «фирменным» юнитам присущи яркие этнические черты.
- Рядовые бойцы различных государств слишком похожи друг на друга.

ИНТЕРФЕЙС

- Разобравшись в нюансах, можно контролировать все сферы жизни империи.
- На то, чтобы вникнуть в мелочи, уйдет несколько часов.

Mad Doc взялась за новшества, не разобравшись со старыми просчетами.



4.5

[115] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

РЕЦЕНЗИЯ | RUGBY CHALLENGE 2006

RUGBY CHALLENGE 2006



английских игровых компаний. За почти 16 лет существования в ее послужном списке накопилось больше десятка игр.

ВЫЗОВ ПРИЗНАННОМУ АВТОРИТЕТУ



ля большинства россиян регби – игра малознакомая. А вот в ряде европейских стран это пусть и не спорт номер один, но полные стадионы зрителей на матчах там набиваются стабильно. Следовательно, если есть спрос, то должно быть и предложение. Вот и решили парни из Swordfish Studios смастерить симулятор регби.

Бояться нового вида спорта не следует. Ничего сверхъестественного в правилах этой игры

нет, и изучить их можно за считанные минуты.

Что до компьютерной реализации, то здесь все тоже достаточно просто. Игрок с мячом может просто бежать, передвигаться рывками, уклоняться от стычек с соперниками и делать броски. Если атакует твоя команда, все смотрится вполне прилично. AI соперника держит оборонительные ряды и всеми способами старается отнять у тебя дынеобразный мяч. Когда же дело доходит до сдерживания натиска противника, начи-

наются неприятные сюрпризы. Партнеры по команде почемуто действуют по принципу «кто в лес, кто по дрова» и в плане сообразительности значительно проигрывают оппонентам, хотя ими управляет точно такой же электронный мозг.

К сожалению, по части графики превзойти прошлогодний регбийный симулятор Electronic Arts Swordfish Studios не удалось. Обе игры находятся примерно на одинаковом уровне технического развития.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb

Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.rugby-challenge.com/uk/home.php

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- Игра способна заинтересовать только любителей регбийных сражений.
- Людям, далеким от регбийных страс-
- тей, игра по вкусу вряд ли придется.

6.0

- Приличный уровень детализации стадионов и моделей спортсменов.
- В целом уровень игровой графики до оценки «хорошо» недотягивает.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■ 7.0

- Звуковое сопровождение не режет слух и удачно вписывается в игру.
- Музыкальные мотивы похожи друг на друга, как братья-близнецы.

ДИЗАЙН

7.0

- Во время стычек стенка на стенку приходится иметь дело с мини-игрой.
- Все стадионы выглядят абсолютно

одинаково. Даешь разнообразие.

ИНТЕРФЕЙС

- Меню оформлено незамысловато, зато оно отличается удобством.
- Приставочные корни игры дают о себе знать в самый неподходящий момент.

Простая, но неплохая игра. Жаль, что регби в нашей стране непопулярно.













Game.exe 7 2005







NEURO HUNTER

ХАНТЕР ПРОТИВ ХАКЕРА





Над обликом Катрин моделлеры трудились с особым тщанием.



Осталось угадать три символа – и содержимое контейнера наше.

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.neurohunter.ru

ризнаться честно, после недавнего шедевра от Secret Sign (речь идет об ужасной *Rat Hunter*) слово Hunter в названии игры поневоле настораживает. К счастью, мои опасения оказались напрасными. *Neuro Hunter* оказался куда более достойным проектом, нежели его «тезка».

ЖАДНОСТЬ ХАНТЕРА СГУБИЛА

Специалист по нейросетям Хантер живет в мире, где обладающий информацией владеет всем. Испытывая нужду в деньгах, Хантер берется за сложное задание от представителей влиятельной Корпорации. К сожалению, даже профессионалы порой переоценивают свои силы – или недооценивают суровость заказчика. Хантер с работой вовремя не

справился, и Корпорация решила убрать нерадивого исполнителя. Чудом уцелев, герой очутился в подземной колонии, среди «отбросов общества». В этой клоаке тайно заправляет некий Хакер, бывший заключенный. Будучи, ни много ни мало, компьютерным гением, он сумел подчинить себе систему безопасности подземных колоний. Узнав, что Хантер выжил, люди из Корпорации поручают ему убрать Хакера в обмен на амнистию. Такова сюжетная завязка, а детали нам предстоит выяснить по ходу игры.

LOGIN: CE3AM

Помимо колонистов, под землей обитают монстры-мутанты – порождение экспериментов, проводимых биологами над заключенными. Хантеру придется одолеть не один десяток этих существ. В бою не стоит полагаться только на крепость брони (которая, к слову, по мере износа защищает все слабее) и развитость навыков. Лучше резво маневрировать, стараясь выгадать момент и отвесить противнику хорошую оплеуху. Дистанционное оружие имеется, но на первых порах рукопашный бой куда эффективнее.

Впрочем, чудища - не единственная проблема. Все двери и контейнеры снабжены электронными замками. Чтобы отпереть такой замок, необходимо угадать последовательность из нескольких символов. При ошибке приходится набирать всю комбинацию заново. На некоторых особо охраняемых терминалах код каждый раз меняется, чтобы отбить у тебя соблазн использовать в расшифровке тактику "save-load". Как ни странно, такая система практически не раздражает, а скорее, даже забавляет. Ведь иной раз приходится вскрывать очередной запор практически под дулом стационарной пушки или с риском быть замеченным.

В Neuro Hunter персонаж волен забивать инвентарь чем попало – нужным и ненужным, вредным и полезным

[118] О4 / АПРЕЛЬ / 2006



О КОМПАНИИ

■Студия Media Art была основана в 1996 году выходцами из России и Украины. Головной офис компании находится в Атланте, штат Джорджия. Media Art специализируется в трех областях: приложения по обработке изображений, софт для мобильных телефонов и 3D-игры.



Особо важные терминалы можно взломать, только выиграв киберпоединок. Хантер выпускает на игровое поле специальные программы, выполненные в виде схематичных юнитов, которые в примитивном RTSрежиме расправляются с вражескими киберединицам и захватывают Центральный Процессор. Победа дает Хантеру контроль над сектором - и заветная дверь открывается. Некоторые контейнеры также снабжены киберзамками, но там игра построена уже по схеме знакомого нам всем Сапера.

В ГЛАВНЫХ РОЛЯХ

Игра напоминает сразу несколько проектов ролевой направленности. Первым в списке, конечно же, значится эпохальный **Deus Ex**. За ним с некоторым отставанием следуют Morrowind, System Shock и даже Готика. В Neuro Hunter персонаж волен забивать инвентарь чем попало - нужным и ненужным, вредным и полезным. Однако при достижении критической нагрузки Хантер начинает передвигаться с большим трудом. Ролевая система игры зиждется на распределении очков опыта между



семью навыками: Конституцией, Воровством, Кибернавыком, Интуицией, Оружием, Сборкой и Взломом Замков. Часть навыков влияет на характеристики героя, а некоторые из умений всего лишь делают доступными продвинутую экипировку и программы, а также позволяют преодолевать все более сложные электронные препоны. Опыт дается за убитых монстров, выполненные миссии, новую информацию и успешные кибербои. Помимо непосредственно прокачки, Хантер может повысить свои характеристики при помощи имплантатов.

Один из любопытных навыков Хантера – сборка, под которой подразумевается не только изготовление экипировки, оружия и боеприпасов, но также заготовка снадобий и приведение предметов в надлежащий вид (к примеру, мытье грязной посуды). Достаточно иметь цифровую схему и необходимые компоненты - сама же процедура занимает доли секунды.

ПРОВОЖАЕМ ПО ОДЕЖКЕ

Модели персонажей выглядят достаточно аккуратно, хотя и чересчур лоснятся от обилия



шейдеров. Приятно, что экипировка отображается на «кукле» персонажа, а оружие - появляется в его руках. Несколько смущает довольно низкое разрешение текстур. Графические баги вроде взаимопроникновения объектов, выпадения поверхностей и прочего тут как тут. И что самое обидное - отсутствует хоть сколько-нибудь правдоподобная физика.

Впрочем, есть и позитивные моменты. Большую часть информации ты почерпнешь из диалогов с NPC. К некоторым Хантеру придется обратиться самому, а мимо ключевых он просто так и не пройдет. Разработчики не поленились поработать над жестикуляцией и мимикой персонажей - для ролевой игры это важная особенность.

А вот озвучка, честно говоря, смутила. Качество диалогов оставляет желать лучшего, а декламационные способности актеров вообще обескураживают. Да и звуковые эффекты, прямо скажем, не на высоте. Как бы то ни было, игра вполне удалась. И сейчас, подводя итог, я понимаю, что после сдачи материала еще вернусь к Neuro Hunter. И возможно, даже не раз.

ФАКТЫ

- разновидностей оружия для 4 разновидностей оругами расправы над недругами
- часов геймплея сулят нам 50 часов геимплел су щедрые разработчики
- **69** персонажей готово вступить с тобой в диалог
- 14 видов агрессивных мон-стров, не считая подвидов
- 30 игровых предметов Хантер сможет собрать сам
- 23 человека приняло участие в работе над проектом







МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- Всегда интересно, какие девайсы научится собирать Хантер с ростом опыта
- Квесты сильно «отдают» «Готикой».

действия персонажа однообразны.

ГРАФИКА 6.0

- Применение современных технологий. детальное отображение экипировки
- Низкое разрешение текстур, графические баги, некачественное освещение.

ЗВУК И МУЗЫКА

- Диалоги с персонажами озвучены. Музыка не вызывает дискомфорта.
- Звук примитивен; в речи актеров прорезается «малоросский акцент».

ДИЗАЙН

- Персонажей одного с другим не спутаешь. Оригинальный бестиарий.
- - Уровни тесны, интерьерам не хватает разнообразия.

ИНТЕРФЕЙС

- 5.0
- Управление интуитивно, удобно взаимодействовать с окружающим миром.
- Невозможно повесить различное оружие на клавиши. Кошмарная миникарта.

ИТОГО

Шаблонная, но довольно занимательная ролевая игра в стиле «киберпанк».



[119] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

MICROSOFT КОСЫНКА

ДАЙТЕ, ЧТО ЛИ, КАРТЫ В РУКИ!





ЖАНР ИГРЫ Simulator, в смысле – симулянт ИЗДАТЕЛЬ Містоѕоft ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ Майкрософт РАЗРАБОТЧИК Уэс Черри ПОЙДЕТ Пешком ПОЛЕТИТ На самолете КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ Один и без ансамбля КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Адын, савсэм адын! ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ А оно тебе надо?

ак это часто бывает, симуляторы спортивных игр сваливают кучей на один диск и потом толкают лопухам под каким-нибудь броским названием. Свежий пример – Torino 2006: там тебе и бобслей, и прыжки с трамплина, и биатлон... Играй – не хочу! (Почему-то организм говорит именно «не хочу».)

Такая же участь постигла и знаменитый пасьянс «Косын-ка» работы Уэса Черри. На диск, стоимость которого переваливает за две сотни зеленых, вместе с пасьянсом записана программа «Окна» (увы, без Нагиева), ласково именуемая в народе «Маздай ХР». «ХР» – это «хрен разберешь», зачем она записана, но без нее пасьянс версии 5.1 категорически отказывается запускаться.

■■ НАШИ РУКИ НЕ ДЛЯ СКУКИ

А запускаться надо! Иначе куда девать руки бесчисленным секретаршам и офис-менеджерам, чиновникам среднего звена и бухгалтерам-надомникам? А также охранникам, которые обслуживают системы видеонаблюдения в супермаркетах, и нашему главному редактору? Если б не «Косынка», бродили бы сейчас всей оравой по городу, да стекла в подъездах колотили. А так, глядишь, всетаки при деле.

По некоторым данным, разработка игрового процесса завершилась около двухсот пятидесяти лет назад. С тех пор никаких значимых изменений геймплей не претерпел. Однако благодаря особым правилам «Косынка» в полной мере обладает тем, что англичане называют replayability.

Суть пасьянса - разложить

карты на четыре стопки. Задачка, на первый взгляд, простая: любой павиан сможет взять ножницы, настричь бумажек и поделить их на четыре пачки. Но это лишь на первый взгляд. На второй взгляд оказывается, что далеко не каждый павиан умеет управляться с ножницами. Для таких вот «особо одаренных» и была изготовлена специальная версия игры, где все управление осуществляется мышью и «горячими» клавишами: F1 - помощь, Ctrl-Alt-Del - начать новую игру, после небольшого периода ожидания.

Ж КАК ЭТО БЫЛО

Напомню, компьютерная «Косынка» разменяла второй десяток. Когда-то она появилась на рынке, чтобы подсобить в продаже никому не известных ІВМ-совместимых компьютеров и программного обеспечения оконно-форточного типа, шедшего «в нагрузку» к компу. Программка, выдуманная неким Уильямом Гейтсом, пришлась по сердцу миллионам пользователей, которые

Хотя «Косынке» два с лишним века, она в полной мере обладает тем, что англичане называют replayability!



О КОМПАНИИ

■О такой компании в компьютерном мире принято говорить или хорошо, или ничего. Так что я, пожалуй, помолчу. А если так уж хочется узнать о разработчике и его «играх» поподробней, зайди, к примеру, вот сюда: http://e-anekdot.net/.



тут же прозвали ее «Must Die» (в России – «Маздай 95»). Что уж говорить о «Косынке», которая с тех пор не покидала ни один персональный или офисный компьютер и по праву считается самой продаваемой игрой всех времен после «Тетриса».

Какими же находками порадует нас новая версия пасьянса? Во-первых, цифрами в названии. Теперь пасьянс именуется «Microsoft Косынка, версия 5.1, сборка 2600, хрѕр_ ѕр2_gdr.050301-1519: Service Pack 2, укладчица №18». Коротко и по делу!

Во-вторых, ценой. Со времен первой части игры, запускавшейся с помощью «Маздай 95», который сейчас запросто можно купить за сто сорок рублей, она выросла ровно в пятьдесят раз.

В-третьих, размером дистрибутива. Он разбух с трехсот мегабайт до полутора гигабайт и для устойчивой работы требует установку на отдельный логический диск (причем файл подкачки для нынешней версии весит в два раза больше, чем вся прежняя игра и «Маздай 95» вместе взятые).



В-четвертых, системными требованиями. Их изменение исчисляется не тактовыми частотами процессора, а пятью поколениями компьютеров. Так что владельцы мошных машин, ликуйте: для запуска новой версии «Косынки» необходимо столько же оперативной памяти, сколько раньше требовалось свободного места на жестком диске для установки пасьянса и сопутствующего «Маздая» в типичной конфигурации. Приятно также заметить, что игра следит за модой - она обзавелась 32-битной графикой и поддерживает сверхвысокие разрешения экрана. Это грандиозный прорыв по сравнению с шестнадцатью цветами при максимальном разрешении 640х480 точек! Мы с нетерпением ожидаем следующей версии, в которой, по слухам, будет реализована поддержка трехмерных ускорителей.

В МАГАЗИН!

Вдобавок к этому с радостью скажу, что более чем за десять лет существования пасьянс обзавелся тремя новыми карточными рубашками и удобным



вызовом справки о программе. «Неужели игру совсем не узнать?» - спросишь ты. Вовсе нет! Разработчики сумели угодить не только охотникам за новизной, но и консерваторам: искусственный интеллект пасьянса, основанный на ручном генераторе случайных чисел, не менялся с 1869 года, когда впервые был использован в «Логической машине» Стэнли Джевонса, Приятно, что в мире остались хоть какие-то неизменные ценности! И самое главное. «Косынка Маздай XP» не виснет! (Ну, то есть, уже почти не виснет, если ты выкачаешь из инета и vстановишь на компьютер двухсотмегабайтный пакет обновлений.) Вспомни «Ко-Маздай 95/98/Ме/ 2000» (арабские и римские цифры показывают число зависаний игры в минуту) и ты поймешь, зачем покупать новую версию. И хотя в игру включен лишь один сетевой режим - «Регистрация программного продукта через Интернет», думаю, ты дочитываешь эту статью, уже стоя в длиннющей очереди за «Косынкой»!

🚻 ФАКТЫ

В игре до сих пор сохранилась опция «Перетаскивать контур».

Из дюжины «рубашек» только на шести разборчивые картинки.

Из этих шести картинок пять – фрагменты стандартных «обоев».

В разделе «Справка» один из трех пунктов меню посвящен самой справке.

Оба других пункта выводят заглавное окно с одинаковыми сведениями.

Сыграть на деньги с «Майкрософт» не выйдет, хотя пункт в меню есть.







04 / АПРЕЛЬ / 2006

25 TO LIFE

ДЕШЕВАЯ ЖИЗНЬ



о компании

■ На счету Ritual Entertainment немало хороших игр: SiN, Star Trek Elite Force II, Heavy Metal: F.A.K.K. 2 и др. Но 25 to Life компания вряд ли может занести в этот список.



ЕСЛИ ДОЛГО СТРЕЛЯТЬ ПО МАШИНАМ, ОНИ РАНО ИЛИ ПОЗДНО ВЗОВВУТСЯ.



з динамиков несется уличный рэп, на экране «дети ночного города» вышибают друг другу . мозги (или что там у них вместо серого вещества). Очередной гангстерский боевик врывается на рынок с пафосом и помпой. Прикрываясь телами Xzibit, Public Епету и других рэперов, опрометчиво подаривших игре свои песни, 25 to Life oбещает крутые разборки в живом городе. Что ж, не она первая, не она последняя...

Бывалый «криминальный элемент» по прозвищу Фриз живет мечтой завязать с преступной деятельностью. Забрать подругу и сына из мрачного города, уехать в Майами - что может быть лучше? Другие герои закадычный приятель Фриза Шон и детектив Лестер Уильямс - преследуют свои интересы, однако в шкуре каждого из них мы выполняем одну и ту же задачу: всех убить, все отнять. Только убивать и отнимать скучновато: ни тебе эффектных прыжков в стиле Мах Pavne. ни интенсивных перестрелок в духе *kill.switch*.

Положение спасает лишь мультиплеер. Разработчики предусмотрели аж четыре разновидности сетевой игры. В режиме Raid копы атакуют берлогу «криминала», в Robbery, наоборот, уголовники нападают на охраняемые объекты. Тад стравливает банды воевать за контрольные точки, ну а Deathmatch и в Африке Deathmatch. Ничего более оригинального игра предложить не в силах.

🚻 МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.25tolife.com

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)

Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)

ПОЛЕТИТ

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

До 16-ти

Один DVD

- Разборки на улицах мегаполиса сами по себе интересны; сносный мультиплеер.
 - До безобразия скучный геймплей, тупые противники, засилье багов

- Игра поддерживает антиалайзинг и анизотропную фильтрацию текстур.
- Персонажи угловаты, большинство спецэффектов и анимация ужасны.

3BYK N MY3ЫКА **——————** 8.0

- Шикарная подборка «рэпа». Выковыряй музыку, прежде чем стирать игру.
- Озвучка хромает на обе ноги, связанные со звуком баги выводят из себя.

6.0

- Большое разнообразие игровых зон,
- попадаются интерактивные объекты. Город страдает от серости и унылости,

глазу не за что зацепиться 6.0

- Радар в углу экрана скрупулезно отмечает расположение противников.
- Такой радар подходит sci-fi шутеру, но гангстерскому боевику вряд ли нужен.

Тоскливо. Врубай игру, чтобы звучала музыка, и занимайся своими делами.

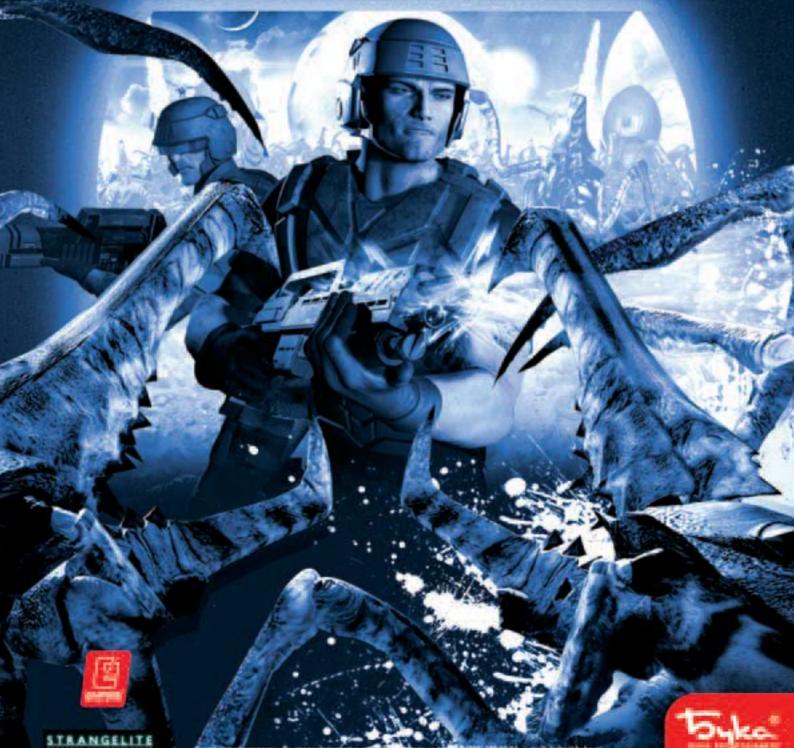




ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ

"Когда вам предстоит сражаться с 6 триллионами врагов, которые могут сожрать вас живьем, нужно запомнить только одно правило:

"Ни шагу назад!"



РЕЦЕНЗИЯ | УГОНЩИКИ (JACKED)

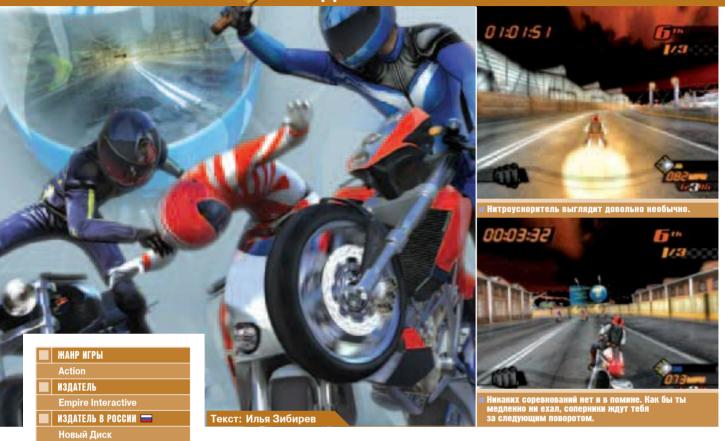
УГОНЩИКИ (JACKED)



о компании

■ Граждане из компании Sproing доселе были известны благодаря своей шизофренической и по-пулярной серии *Moorhuhn*, в которой игроку при-ходилось уничтожать тысячи куриц.

ЖЕЛЕЗНЫМ КОНЕМ ПО МОРДЕ И РЕБРАМ



отоциклетными гонками с поножовщиной радуют нас нечасто. На РС из таких проектов можно припомнить разве что портированную с консолей Road Rash да Full Throttle, где в одном месте дозволялось немного помахать цепями, бейсбольными битами и арматурой, не слезая с железного коня.

Завидев Jacked, не спеши радоваться. Да, здесь имеются мотоциклы, отморозки в кожан-

ках и полный арсенал уличного бойца, но даже по сравнению с Road Rash десятигодичной выдержки игра невыразимо скучна. Видимое разнообразие режимов игры на деле оборачивается зануднейшими заездами с ленивым обменом зубодробительными «любезностями». Никакого экшена и динамики нет и в помине.

Визуальный ряд заставляет вспомнить золотую эру трехмерных ускорителей, которая закончилась лет семь назад. Тогда некое устройство Voodoo

за две с лишним сотни долларов выдавало такую же неказистую картинку с размытыми до предела текстурами.

Анимация мотоциклетных бандитов заслуживает особого упоминания: такое впечатление, что каждый из них уже по два-три раза падал с мотоцикла. Сами же железные кони похожи друг на друга, как две капли воды.

К сожалению, Jacked не суждено завоевать сердца компьютеризированных байкеров. Скучно!

🚻 МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- Присутствуют и мотоциклы, и драки с холодным оружием - довольно необычно.
- Увы, кроме драк в игре нет ничего привлекательного. Скучно!

РАЗРАБОТЧИК

ПОЙДЕТ

ПОЛЕТИТ

Sproing Interactive Media

Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.sproing.com/website/flashed/games_jacked.html

4.0

- Есть кое-какие спецэффекты, которые порой умудряются радовать глаз.
- Примитивные модели мотоциклов и героев, отвратительная анимация.

3BYK N MY3ЫКА **——————** 5.0

- Мотоциклетные моторы звучат довольно правдоподобно.
- Остальные звуки фактически отсут-ствуют их просто не замечаешь.

5.0

- Более-менее выдержан общий стиль. Оформление игры не раздражает.
- Игра слишком аляповата, чтобы
- претендовать на что-то серьезное.

ИНТЕРФЕЙС 7.0

- Стандартный интерфейс гоночной игры. Никаких особенных проблем нет.
- Показания цифровых табло не так просто разглядеть.

Интересная идея затмевается занудностью и невыразительностью игры.





[124] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

Будь в теме!

Звуки и музыка 🖂 3110

Проследим за птичкой коноплянкой, она глупо хихикает (пар.Дроздов) 46367563 Стоять бояться. Кто такие? Сколько лет? Почему не в армии? 46482563

Ваш телефон самоуничтожится 47999563 Ша! Все умолкли! Хозяин сейчас с президентом базарить будет! **48049563** Эй ты, корова! Бегом на зарядку! Думаешь, похудела во сне? · · · 47570563

Гоночная машина 45799563

Високосный год Лучшая песня о любви 47682563 Ю.Савичева Если в сердце живёт любовь 47120563

Игорь Корнелюк Город, которого нет (к/ф Бандитский Петербург) 48504563

Смысловые Галлюцинации Зачем топтать мою любовь 48502563 ТАТУ Не верь, Не бойся, Не проси 48501563 Arash Boro boro 47151563

Savage Goodbye 47152563 Хорошо живет на свете Винни-Пух (м/ф) 46755563 Звери Районы-Кварталы 47105563

Иракли - Вова-чума 47392563

Глюкоза - Снег идет 47449563

Иван Васильевич меняет профессию (тема из к/ф) · · · · · 46564563

In-Grid - I'm Folle De Toi 48114563

Картинки

⊠3110











Реалтоны

Полифония







































Игры

⋈3130



реальности симулятор гонок от . Qplaze TM. Реально существующие гоночных автомобилей добавят еще больше достоверности. В Real



Превратись в Биззи, пчелку, нужно опылить максимальное



Игра создана на основе фильма «Шрек 2», только теперь главный «Ќот в Сапогах». Под вашим руководством он должен



Эротические темницы

темницы. И на вашем пути не раз встретятся сюрпризы, причём



Спецпредложение

Java-приложение бора и заказа мобильной





юверь совместимость своего телефона и объекта на wap.jolly.ru/code проверь совместимость своего телефона и объекта на маруопулатовае Отправь SMS с кодом цветной картинки, реалтона или мелодии на номер 3110, игры на номер 3130, спецпредложения на номер 1231

для 3110 — 0,75 у. е.; для 1231 — 0,25 у. е.; для 3130 — 2 у. е. без НДС.

точную рублевую стоимость уточняй у оператора.

Скидка до 50% при оплате картой "Евросеть-контент"
по телефону 8 (495) 980-44-87, на сайтах wap.jolly.ru, www.jolly.ru, терминалах мобильного контента Внимание! Требуется настройка WAP/GPRS.

В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной! Служба поддержки: 8 (495) 786-65-87. Операторы: МТС, Билайн, Мегафон, СМАРТС (Самара, Астрахань, Волгоград), МОТИВ, НСС.

TORINO 2006



■ Компания 49Games основана в 2004 году. Два года ее сотрудники работали над симулятора-ми из серий *Ski Jumping и Alpine Skiing* – о прыжках с трамплина и горных лыжах соответственно.

МЕДЛЕННЕЕ, НИЖЕ, СЛАБЕЕ



колько играю, а приличных проектов по мотивам Олимпиад не видел. Вот и надежды, возложенные мною на 49Games, авторов сносного горнолыжного симулятора Alpine Skiing 2006, не оправдались. Официальная игра Зимней Олимпиады этого года Torino 2006 получилась на удивление бездарной.

В игре представлено 15 олимпийских дисциплин (вообще-то еще меньше, поскольку, например, три конькобежные дистанции считаются за разные виды спорта). При этом в **Torino 2006** отсутствует мужской биатлон, зато есть женский бобслей. Нет ни фристайла, ни керлинга, ни хоккея - ни одного вида спорта, где компьютеру пришлось бы «думать».

Гемплей до тошноты топорный и аркадный. Чтобы выиграть в большинстве состязаний, нужно вовремя и в бешеном темпе жать на пару клавиш. Графика радует глаз лишь в статике видно, искусству анимации никто в **49Games** не обучен.

Комментаторы, конечно, присутствуют, но их словарный запас ограничен двумя-тремя фразами для каждой из дисциплин. Представь, в Torino 2006 даже не играют национальный гимн в честь победителя! Которым станешь либо ты, либо Player 1, 2 или 3. Даже не надейся увидеть реальные фамилии спортсменов и какую-то видимость борьбы. Лучше уж еще раз пересмотреть Туринскую олимпиаду, чем запускать одноименную игру.

Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ До четырех КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Два CD **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** www.olympicvideogames.com

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

РАЗРАБОТЧИК

Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

49Games

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- За возможность поучаствовать в Олимпиаде многие готовы душу продать.
- Игра сделана даже не на коленке, а на пятке. Очень жаль!

- **Красивые горные пейзажи** и модели спортсменов.
- Лица участников одинаковые. Ужасающая анимация.

3BYK N MY3ЫКА **——————** 5.0

- **Авторы не поскупились** на комментаторскую озвучку.
- Нет гимна в честь победителя. Ком-ментаторы не отрабатывают свой хлеб.

3.0

- Порой кажется, что ты чувствуешь дух большого спорта.
- Отвратителен дизайн как всей игры, так и каждого вида спорта и трасс.

6.0

- Интерфейс удобный. Пожалуй, лучший момент в игре.
- **У**дручающе примитивное управление.

Очередная игра про Олимпиаду не стоит твоего внимания. Полный провал.



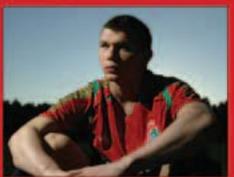


HOBAS NFPA

СОЗДАЙ СВОЮ КОМАНДУ ИЗ РЕАЛЬНЫХ ИГРОКОВ И ПРИВЕДИ ЕЕ К ПОБЕДЕ







ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ \$135 МИЛЛИОНОВ

на приобретение игровое российской премьер окти при регистрации не світе www.total-foobsil.ru.
Игра стартуют в первым туром чентирната российской премьер лиги и финацируют легимии 30-го тура.
Таря команда должна состреть из 11 консенью игровов. Н х запасных и плавного пренера. Количество занен в команда не отвеничено. Столеность команды на вось сврои — 4.88 S.

Подробности на сайте www.total-football.ru

Играть можно с помощью мобильного телефона на wap.total-football.ru

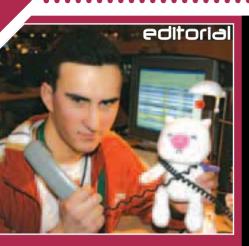


По итогом месяца (апроль, май, моль, август, сентябрь, октябрь, конбрь) приз получает лучшае команда данного первода. Также поощряется лучшая команда по итогом каждого тура чемпноната россияской премьер-пиги. Даже не счень удачный сторт не гишает вос шансов на услем!



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ — ПОЕЗДКА НА ФИНАЛ ЛИГИ ЧЕМПИОНОВ 2006/07

ДАЙДЖЕСТ | **РОССИЙСКИЕ РЕЛИЗЫ. ФЕВРАЛЬ – МАРТ**



В этом месяце выбрать локализацию номера было очень трудно. Главные претенденты на награду - Serious Sam II и Max Payne 2 примерно равны по силам. Фирма «1C» отлично справилась с переводом обеих игр. Но правила есть правила - победителем может стать только одна игра. Мы выбрали Serious Sam II просто потому, что очень любим игру. Помимо SSII и MP2 мы расскажем о проекте «Звери: На тропе войны» (англоязычное название - Creature Conflict). Это интересная пошаговая стратегия в духе серии *Worms*. Правда, самих червей в ней нет. «Звери» на удивление смешной проект с оригинальными геймплеными наработками. Следующий гость рубрики - Warhammer 40.000: Dawn of War - Winter Assault. В этой игре совсем не до шуток! Война - дело серьезное. Локализация проекта Relic Entertainment у отечественных компаний «Руссобит-М» и GFI вышла что надо. Отличный подарок для всех любителей стратегий в реальном времени. Затем мы расскажем о GTR: FIA GT Racing Game - классном автосимуляторе от известной студии SimBin. Слава Богу, GTR не постигла участь локализации GT Legends от «Нового Диска». В отличие от НД, в «1С» корректно перевели все технические термины. Неслучайно оказалась в рубрике и игра «Чемпион Шоссе» (в оригинале **Pro Cycling Manager**). Разработчики из компании Cyanide сумели создать великолепный менеджер, посвященный велоспорту. Закрывает «Дайджест» игра «Хроники Нарнии» от «Нового Диска». Мы долгое время не обращали внимания на эту локализацию. Посыпаем голову пеплом. Русская версия Тhe Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe достойна того, чтобы засветиться на страницах рубрики.

Павел Демин

Неужто кто-то вопросительно пожимает плечами? Что, не знаем, кто такой Крутой Сэм? Знакомься: мистер Серьезность, король мясных шутеров Сэм Стоун. Кратко о герое: ведет бой, как настоящий мужчина, от первого лица, любит мощные пушки и красивых девушек. Но вот с последними не везет. На его неземное обаяние почему-то «клюют» только приспешники Ментала (главный злодей, до которого Сэм никак не доберется).

«Первую кровь» (Serious Sam: The First Encounter) и «Второе пришествие» (Serious Sam: The Second Encounter)

публика встретила очень тепло. **Serious Sam** в одночасье стал одним из самых популярных шутеров. В сиквеле Самуил похорошел и обзавелся еще более крутыми пушками. Ментал, в свою очередь, призвал легионы новых монстров и невиданных ранее огромных «боссов». Место, отведенное под этот обзор, не позволяет нам детально описать игру. Так что, если хочешь знать о геймплее больше, прочти рецензию в 24-ом номере.

Русскую версию Serious Sam II мы ждали больше четырех месяцев (на Западе игра вышла в октябре). Наше мнение: терпели не зря. В компании **«Логрус»** славно потрудились над переводом. Иностранный юмор аккуратно адаптировали для отечественной публики. К тому же в локализации нет ни

одной шутки из ряда «пусть будет» – смешно всегда.

По-русски говорит не только Крутой Сэм. Персонажи, которых герой встречает во время своего путешествия, и дама, вечно достающая нас по радио, тоже неплохо лепечут на нашем родном языке. С дикцией у них все в порядке. А если ты все-таки что-нибудь не расслышишь, помогут субтитры. Шрифты для них локализаторы подобрали отличные. Мы, правда, заметили пару помарок в этих текстах, но в глаза они не бросаются. В общем, читать приятно.

Отечественный Serious Sam II пропатчен до последней доступной на момент написания этих строк версии (2.0.66). В **«1С»** также заверили, что все будущие «заплатки» будут совместимы с нашим «Крутым Сэмом 2».

Как видишь, единственный минус локализации – это то, что ее пришлось долго ждать. Почему игра задержалась на пути в русские магазины? Мы решили спросить об этом сотрудника компании «Логрус». Читай интервью на следующей странице.







Мы приводим две финальные оценки. Первая — рейтинг по мнению автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая — рейтинг переведенного продукта. Благодаря этому ты можешь увидеть, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригиналу. Что же означает вторая оценка?

О.5 – 1.О Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусор!

1.5 - 2.5
Посредственная локализация и без того не самого интересного проекта.

3.○ - 4.○ Перевод игру только испортил. Много недоработок.

4.5 – 5.5 Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении. 6.0 - 7.0 Перевод хорош, озвучка - на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.

7.5 - 8.5 Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки. Однако сама игра не

9.0 - 1 0.0 Идеальная локализация игры без весомых недостатков. Штучная работа.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ПОКАЛИЗАЦИЯ «Рубль» выдается за выдающуюся работу локализаторов.

CEPBE3HO.

На вопросы отвечал Антон Литвиненко, инженер по локализации компании «Логрус».

РС ИГРЫ: Вопрос «в лоб»: когда вы начали работу над локализацией? Была ли возможность выпустить русскую версию одновременно с западным релизом? А.Л.: Материалы для локали-

А.Л.: Материалы для локализации получили буквально за несколько дней до западного релиза. К сожалению, выпустить в столь сжатые сроки ло-



РС ИГРЫ: Крутой Сэм – персонаж харизматичный. Насколько тяжело было его озвучивать? Чьим голосом говорит русский Сэм?

А.Л.: На роль харизматичного Сэма нашелся и харизматичный актер – Олег Куценко, замечательно «вписавшийся» в образ. Было ли тяжело? С одной стороны, роль непростая, с другой – над хорошей игрой и работать приятно. Мы надеемся, что и Олег остался доволен.

РЕМІГРЫ: Сколько человек было задействовано в локализации игры?

А.Л.: Над локализацией в тесном сотрудничестве с разработчиками из **Croteam** работали пять человек, многие попутно присоединялись к проекту. В записи звука для игры принимали участие шесть актеров.

РС ИГРЫ: С какими трудностями вы столкнулись?

А.Л.: Непросто было, с одной стороны, сохранить преемственность перевода, с другой – соответствовать стилю игры. Юмор, которого в Serious Sam II немало, подчас довольно сложно грамотно передать, так как множество шуток в игре основано на непереводимой игре слов. Пришлось поломать голову.

Добавила работы и синхронизация русского звука с видеороликами, рассчитанными на более лаконичную английскую речь.

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

Хочешь получить игры из этого «Дайджеста» совершенно бесплатно? Все, что тебе для этого нужно, – правильно назвать проекты, из которых взяты следующие цитаты.

- 1. «Они застрелились в твоей кровати из твоего ружья, пошли в ванную, где порубили друг друга на кусочки бензопилой»
- 2. «Ты там осторожнее! В тюрьме еще и голодные охранники бывают»
- 3. «Горящий красным огнем самоцвет нашептывает им истории о силе силе, которая позволит им править миром»

Ответы присылай на e-mail demin®рс-games.ru или почтовый адрес: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652 с пометкой «Конкурс «Дайджеста» №4». Цитаты из №2(26) угадал Ханнанов Шухрат из г. Уфа. Правильные ответы: 1. Psi-Ops: Врата Разума; 2. Peter Jackson's King Kong; 3. Меч Судьбы.



ДАЙДЖЕСТ | **РОССИЙСКИЕ РЕЛИЗЫ. ФЕВРАЛЬ – МАРТ**



Max Payne 2 - шутер от третьего лица в стиле нуар. Те, кто смотрел фильм Роберта Родригеса «Город Грехов», поймут, о чем идет речь. Для остальных поясню - этот депрессивный стиль характеризуется пасмурной погодой, психически нездоровыми героями, которые зачастую разговаривают сами с собой, и запутанным сюжетом. Сценаристы Remedy Entertainment приплели сюда и историю любви Макса Пейна и Моны Сакс, вокруг которой «вертятся» события игры. Однако нововведений, по сравнению с первой частью, кот наплакал. Обновленная графика, чуток подкорректированный slo-mo плюс возможность игры за Мону - список, больше подходящий для аддона, нежели для сиквела.

Но перестанем журить разработчиков, для нас куда важнее качество русской версии. Признаемся, почти два с половиной года, прошедшие с релиза игры, нас мучил один вопрос - как локализаторы переведут фразы со словом "fuck", коих в сиквеле выше крыши? Получилось удачно: «Когда же ты сдохнешь, мать твою?!», «Замочите этого гребанного копа!», «Заткнись и сдохни, <особь женского пола - прим. ред>!». Все диалоги и монологи в игре прекрасно озвучены - комар носа не подточит. К счастью, озвучка - не единственная заслуга «Логруса». Локализаторы отлично поработали над комиксами: русскоязычные подписи к картинкам разместили в тех же рамках, что и английский текст оригинала. Отечественный Max Payne 2 - штучная работа, которая сполна окупает потраченные на нее 300 рублей.









ЖАНР Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК Relic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ GFI/Pуссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР GFI/Pуссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 2 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА: 200 руб.

www.dewnofwargame.com thq.com/coppa.asp?1206|49249

Я считаю, что Warhammer 40.000: Dawn of War - это Serious Sam в стратегическом жанре. Dawn of War - одна из самых зрелищных и мясных RTS последних лет. Лополнение Winter Assault продолжает традиции предшественницы. WA - это отличный адд-он, привносящий в игру немало нового. Во-первых, четыре знакомые по оригиналу расы (Космодесант, Эльдар, Орки и Хаос) обзавелись дополнительными юнитами. Во-вторых, в игре появилась новая сторона конфликта - Имперская Гвардия. Гвардейцы лихо вписались в борьбу за секретное оружие, оказавшееся на заснеженной планете. Несмотря на то, что перед нами лишь адд-он, времени на его прохождение придется потратить немало. Пусть тебя не смущает, что в дополнении всего две кампании, в каждой из которых по пять миссий. Правда, карты в игре - ого-го какие большие, хоть гектарами меряй, да и заданий, которые надо во что бы то ни стало выполнить, хватает. Благодаря «Руссобит-М» и GFI локализация не уступает оригиналу по качеству текстов и озвучки. Комментарии юнитов очень живые и сильно отличаются как манерой произношения, так и голосами. К примеру, войска Космодесанта отвечают на команды строго и по делу, Орки же почти всегда добавляют какую-нибудь веселую отсебятину. А порой последние и без всяких приказов затягивают неподражаемое «Орки-орки-орки!», поднимая этим боевой дух. Если ты вдруг закроешь глаза, то все равно поймешь, чьими юнитами управляешь.





ЖАНР Racing
РАЗРАБОТЧИК SimBin Development Team
ИЗДАТЕЛЬ 1С
ПОКАПИЗАТОР 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 2 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА: 200 руб.
URL www.gtr-geme.com

У разработчиков из SimBin Development **Team** определенно есть какой-то рецепт приготовления превосходных автосимуляторов. В прошлом «Дайджесте» мы рассказали о локализации их второй игры - GT **Legends**, сегодня же в рубрику попал дебютный проект скандинавских гениев. GTR: FIA GT Racing Game не шибко-то красива. Авторы разработали игру на движке не самой первой свежести - на нем же создавалась F1-Challenge '99-'02, вышедшая в 2003 году. Старую графику в SimBin решили не трогать, зато подкорректировали физику. Только представь, на поведение машины влияет даже толщина слоя резины, которая стирается с покрышек колес и остается на трассе. Мы уже не говорим о таких нюансах, как температура асфальта и жесткость шин. Они тоже сказываются на геймплее. Игрока ждут более 70-ти реальных автомобилей, 140 настоящих пилотов и 10 трасс. Хватит надолго чтобы пройти игру в режиме симулятора на высоком уровне сложности, нужно упорно тренироваться многие недели. «1С» неплохо справилась с локализацией. Голосовые объявления во время гонки очень эмоциональны. Выкрики «Зеленый свет. Поехали, поехали, поехали!» заставляют встрепенуться и вдавить педаль газа

Интерфейс адаптировали не полностью – на игровом экране и местами в менюшках остались англоязычные слова, что обусловлено технической сложностью их перевода. Но самое главное: автомобильные термины перевели корректно.

до упора.

ЗВУК	10,0
TEKCT	10,0
СТИЛЬ	10,0
	локаливация 10 РСИГРЫ N°28







[130] 04 / AПРЕЛЬ / 2006

РОССИЙСКИЕ РЕЛИЗЫ. ФЕВРАЛЬ – МАРТ І ДАЙДЖЕСТ

HEMUNOH



ЖАНР Management
РАЗРАБОТЧИК Cyenide Studio
ИЗДАТЕЛЬ Акелля
ПОКАПИЗАТОР Акелля
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 1 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА: 120 руб.

Www.cycling.menager.com/com/

«Чемпион Шоссе» – это менеджмент велосипедного спорта. «То есть на самом велосипеде погонять не дадут? Ерунда, неинтересно!» – наверняка скажут некоторые. Таких читателей мы против их воли за игру усаживать не будем, лишь посоветуем опробовать-таки **Pro Cycling Manager** (англоязычное название). На лицо ужасная, она оказалась доброй внутри.

Режим гонки в РСМ все-таки есть. В нем можно отдать команду на ускорение или замедление, но крутить педали, рулить – ни-ни. Вместо этого тебе предложат: найти спонсоров, расписать для спортсменов график тренировок и календарь участия в соревнованиях, пообщаться с каждым лично, прочитать десятки сообщений о новостях в мире велоспорта за неделю, заключить контракт на поставку экипировки, нанять персонал, отследить успехи других команд и выработать тактику борьбы с соперниками на дороге. У-уф, в общем, всячески способствовать успеху ведомых спортсменов.

Текстовую информацию, которой в играх подобного жанра сотни килобайт, перевели на «отлично». Общаться со спортсменами, читать электронные письма и изучать таблицы одно удовольствие. Шрифты приятные и не вычурные, что для менеджера, конечно, плюс. На диске с игрой есть прекрасно переведенное руководство. Когда возникнут вопросы, а они непременно появятся, обращайся к нему. Не пропусти порцию гарантированного удовольствия всего за 120 рублей!



∃BEPU: HA TPONE BOЙHЫ



ЖАНР Turn-Besed Strategy
РАЗРАБОТЧИК Mithis Games
ИЗДАТЕЛЬ 1С
ЛОКАЛИЗАТОР 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 2 СО
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА: 200 руб.
UFL www.creatureconflict.net

Война животных в пошаговом режиме долгое время была прерогативой компании Team17 Software и их знаменитой серии Worms. Но летом 2005 года студия Mithis Games выпустила Creature Conflict: The Clan Wars - по сути, копию «Червей», но, что удивительно, с оригинальными идеями. Сходства между двумя играми, конечно же, имеются: животные, разделенные на команды, воюют на отведенной площади в пошаговом режиме. К тому же, оба проекта выполнены в мультяшном стиле. Но и отличий немало. Самое главное: в СС нет червяков. Любимцы Mithis - волки, грызуны и обезьяны. В «Зверях» действие разворачивается на круглых, маленьких, больше похожих на метеориты планетах с вполне земным притяжением. Так, ракета, выпущенная волком с южного полюса, может запросто попасть в окопавшегося на севере бобра.

Зверюги различаются между собой не только внешним видом, но и набором оружия, повадками и стилем ведения боя. Но в одном они схожи: за кем бы ты ни наблюдал, ты всегда будешь улыбаться. В каждом движении волка, землеройки, гориллы и прочих забавных существ заложено столько юмора, что трудно сдержать смех. В «1С» хорошо поработали над русской озвучкой. В историю звериных войн нас посвящает добрый, приятный мужской голос. Этот же актер комментирует бои, четко и с нужными интонациями проговаривая прекрасно переведенные юморные фразы. Наша локализация сильно преобразила игру. Я знаком с оригиналом - за слова ручаюсь.





ХРОНИКИ НАРНИИ. ЛЕВ, КОЛОЧНЬЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ



ЖАНР Action/Adventure
PAЗРАБОТЧИК Traveller's Tales
ИЗДАТЕЛЬ Snowball.ru/Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР Snowball.ru
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 4 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА: 370-550 руб.
UFL buenevistagemes.go.com/product/nerniePC.html

«Сказка – рядом!» – пишет **Клайв Льюис** (Clive Lewis) в своей книге **«Хроники Нарнии»**. Британские дети – герои рассказа – нашли ее в платяном шкафу. Тебе тоже далеко идти не надо – всего-то до ближайшего магазина дисков.

Перед нами приключенческий экшен: бегаем по заснеженной стране, сражаемся с волками, разгадываем элементарные головоломки и собираем монеты, которые можно потратить на покупку умений. Ребятня носится всей гурьбой на протяжении почти всей игры. У каждого из четырех проказников своя специализация, поэтому придется часто переключаться между героями. Нужна грубая сила? Зовем Питера. Необходимо залезть на столб? Ловкий Эдмунд поможет. Сьюзен – меткий стрелок. Маленькая Люси проползет в недоступные остальным места и вылечит всю команду.

Сюжет полностью соответствует фильму, который не так давно показывали в кинотеатрах. Один недостаток: «Хроники Нарнии» абсолютно линейная игра. Однако приключения четырех юных героев затягивают не на шутку. Играть будет интересно даже тем, кто не смотрел фильм и не знаком с книгой.

Компания **Snowball.ru** отлично поработала над переводом. Игровые диалоги, как в роликах на движке, так и во фрагментах фильма, озвучили превосходно. С текстом ситуация несколько хуже: шрифты неоправданно крупные, сообщения часто перегораживают большую часть экрана. Впрочем, все искупает перевод...

3ВУК 10,0 ТЕКСТ 7,0 СТИЛЬ 7,0 МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ 7,5 РОИГРЫ №28 9,0



04 / АПРЕЛЬ / 2006 [131]

ДАЙДЖЕСТ | **РОССИЙСКИЕ РЕЛИЗЫ. ФЕВРАЛЬ – МАРТ**

POCCUNCKUE VOKAVNJALIN















ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯL

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр Ро	ейтинг рецензии
Bad Mojo: Путь таракана	Bad Mojo: The Roach Game	1C	Pulse Entertainment	Логрус	Adventure	n/a
Conflict: Терроризм	Conflict: Global Storm	1C	Pivotal Games	1C	Third-Person Shoo	oter 7.0
Desperados: Взять живым или мертвым	Desperados: Wanted Dead or Alive	1C	Spellbound Studios	1C	Real-Time Strate	gy n/a
DRoD: Лабиринты Смерти	Deadly Rooms of Death: Journey to Rooted Hold	Акелла	Caravel Games	Акелла	Logic	n/a
Hello Kitty: Roller Rescue	Hello Kitty: Roller Rescue	Новый Диск	Xpec	n/a	Adventure	n/a
Neuro Hunter	Neuro Hunter	Новый Диск	Медиа Арт	n/a	First-Person Shoo	ter n/a
Агенты 008: Кинопрерии	Fred & Jeff: Terror, Fright and Dead	1C	Alcachofa Soft	snowball.ru	Adventure	n/a
Алладин: Волшебные шахматы	Disney's Aladdin Chess Adventures	Новый Диск	Red Mile Entertainment	troll.ru	Logic	n/a
Альпийский патруль	Medicopter 117	GFI/Руссобит-М	InterActive Vision Games	GFI / Руссобит-М	Simulator	n/a
Бегущий по лезвию	Extreme Sprint 3010	Полет Навигатора	Ivolgamus	n/a	Racing	n/a
Блицкриг II (подарочное издание)	Блицкриг II (подарочное издание)	1C	Нивал	n/a	Real-Time Strate	gy 8.5
Водный мир: Корпорация Зоопарк	Marine Park Empire	Акелла	Enlight Software	Акелла	Management	n/a
Вокруг света за 80 дней	80 Days: Around the World Adventure	Бука	Frogwares Game Development Studio	n/a	Adventure	n/a
Вьетконг. Кулак Альфа	Vietcong: Fist Alpha	1C	Pterodon и Illusion Softworks	. Логрус	First-Person Shoo	ter n/a
Герои империй. Великие завоевания	Great Invasions	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Philippe Thibaut Studio	Boolat Game DevelopmentCompany	Real-Time Strate	gy n/a
Герои Мальгримии. Затерянный мир магии	Герои Мальгримии. Затерянный мир магии	Новый Диск	Альфакласс	n/a	Turn-Based Strate	egy n/a
Гражданская война: Решающий удар	American Civil War: Gettysburg	Акелла	Cat Daddy Games	Акелла	Turn-Based Strate	egy n/a
Гранитные бастионы	Age of Castles	Полет Навигатора	Anarchy Enterprises	n/a	Strategy	n/a
Зимние игры. Турин 2006	Winterspiele 2006	Новый Диск	Independent Arts Software	Новый Диск	Sports	n/a
Золотой теленок	Золотой теленок	Акелла	Rootfix Entertainment	n/a	Adventure	n/a
Как достать босса	Shoot the Chief	Новый Диск	Astragon Software	Новый Диск	Shooter	n/a
Клинок доблести 2	Blade & Sword 2: Ancient Legend	Акелла	Pixel Soft	Акелла	Role-Playing Gan	ne n/a
Курортный магнат	Holiday World	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Island Games Play	Ten Interactive/Руссобит-	Management	n/a
Лучшие из лучших. Футбол 2006	Professional Manager 2005	GFI/Руссобит-М	Gaelco	GFI / Руссобит-М	Sports	n/a
Механоиды 2: Война кланов	Механоиды 2: Война кланов	1C	SkyRiver Studios	n/a	RPG/Simulator	8.0
Нефтяной магнат 2	Oil Tycoon 2	Акелла	Dartmoor Softworks	Акелла	Management	n/a
Патриот: Демократи Zация	Патриот: Демократи Zация	Лайт-Проджект	Madia Entertainment	n/a	First-Person Shoo	ter n/a
Планета сокровищ: Битва при Проционе	Treasure Planet: Battle at Procyon	Новый Диск	Barking Dog Studios	troll.ru	Real-Time Strate	gy n/a
Полиция Европы: Спецподразделения	EuroCops	1C	CrazyFoot Gamestudio	Логрус	Third-Person Acti	on n/a
Разборки в стиле кунг фу	Rag Doll Kung Fu	Акелла	Mark Healey	Акелла	Fighting	7.0
Сумасшедшие гонки. Sunny Race	Sunny Race	Новый Диск	Yes Ten Style	Новый Диск	Racing	n/a
Такеда 2: Путь самурая	Takeda 2	1C	Magitech Corporation	Логрус	Strategy	n/a
Туманный Еж	Туманный Еж	Новый Диск	JetDogs Studios	n/a	Adventrure	n/a

BO YTO MIPAEM B CAEDYHOWEM MECSUE?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Надоело убивать оживших мертвецов? И не нужно. Нынче в моде играть за зомби и истреблять людей. Главный герой **Stubbs the Zombie** - мертвяк Стаббс, обозлившийся на род людской. Он обожает лакомиться человеческими мозгами, травить врагов слюной и кидаться в них собственными внутренностями. В магазинах России локализованная версия игры должна появиться уже в марте. Не знаю, как ты, а мы в редакции с нетерпением ждем визита этого забавного зомби. И очень рассчитываем на качественную локализацию.

STUBBS THE

ЖАНР Third-Person Action
РАЗРАБОТЧИК Wideload Games
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 3 CD/1 DVD
URL www.stubbsthezombie.com



PEÄTNHIN NPODAЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№ Название	Российский издатель
DVD-BOX	
1. Need for Speed: Most Wanted	Софт Клаб
2. The Sims 2. Русская версия	Софт Клаб
3. Battlefield 2	Софт Клаб
4. F.E.A.R. (Director's Cut)	Софт Клаб
5. Battlefield 2: Special Forces	Софт Клаб
6. The Lord of the Rings: The Return of the Kin	g Софт Клаб
7. The Lords of the Rings: The Battle for Middle	e-Earth Софт Клаб
8. Harry Potter and the Goblet of Fire	Софт Клаб
9. FIFA 06. Русская версия	Софт Клаб
10. Warhammer 40000: Dawn of War – Winter	Assault GFI/Руссобит-М
JEWEL-BOX	
1. X3: Воссоединение	Новый Диск
2. Механоиды 2: Война кланов	1C
3. Зимние игры. Турин 2006	Новый Диск
4. Магия крови	1C
5. Проклятые земли: Затерянные в астрале	Нивал
6. Герои Мальгримии. Затерянный мир магии	Новый Диск
7. GTR: FIA GT Racing Game	1C
8. Крутой Сэм 2	1C
9. Call of Duty 2	1C
10. Нэнси Дрю: Проклятье поместья Блэкмур	Новый Диск

[132] 04 / AПРЕЛЬ / 2006

POCCUÜCKUE AOKAANBALIUU

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

		ГОТОВИТСЯ	як выходу
Название Российс	кий издатель	Жанр	Дата выхода
18 Wheels of Steel: Convoy	Бука	Simulation	Весна 2006
(18 стальных колес: Конвой)			
Act of War 1 add-on	GFI	Strategy	Весна 2006
Advent Rising	Бука	Action	Весна 2006
Age of Empires III	1C	Strategy	2006
Alarm for Cobra 11	Руссобит-M/GFI	Racing	Весна 2006
Bad Day L.A.	Акелла	Action	Весна 2006
Billy Hatcher and the Giant Egg	Софт-Клаб	Arcade	Весна 2006
BloodRayne 2	Бука	Action	Апрель 2006
Condemned: Criminal Origins	Софт-Клаб	Shooter	Апрель 2006
Crashday	Новый Диск	Racing	Весна 2006
Dreamfall: The Longest Journey	Новый Диск	Adventure	Май 2006
Dungeon Siege II	10	RPG	2006
Empire Earth II: Искусство побеждать		Strategy	Весна 2006
EverQuest 2	Акелла	MMORPG	II квартал 2006
Evil Day of Luckless John (Сорвать куц		Adventure	Май 2006 Весна 2006
Evil Dead: Regeneration	Бука	Action	
Fable: The Lost Chapters	1C	RPG Action	2006
Fallen Lords: Condemnation FlatOut 2	GFI	Action	II квартал 2006
	Бука	Racing	II квартал 2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers Gun	Бука 1С	Shooter Action	Весна 2006
Ice Age 2	Софт-Клаб	Action	Весна 2006
Hidden Strike II	Бука	RTS	Весна 2000
Quake IV	1C	Shooter	2006
Keepsake: Тайна долины драконов	Акелла	Adventure	II квартал 2006
L.A. Rush	Новый Диск	Racing	Весна 2006
Lineage II Deluxe	Бука	MMORPG	Весна 2006
Panzer Elite Action	Руссобит-M/GFI	Action	Весна 2006
Pac-Man World 3	Софт-Клаб	Arcade	Весна 2006
ParaWorld	Новый Диск	Strategy	III квартал 2006
Pilot Down: Behind Enemy Lines (Падение Ястреба: В тылу врага)	Руссобит-M/GFI	Action	Весна 2006
Pirates of the Burning Sea (Корсары Онлайн)	Акелла	MMORPG	II квартал 2006
Prime Time (TV Tycoon)	Руссобит-M/GFI	Simulation	Весна 2006
Prince of Persia: The Two Thrones	Акелла	Action	Весна 2006
(Принц Персии: Два трона)			Апрель 2006
Psychonauts	Бука Новый Диск	Action Adventure	2006 2006
Runaway 2 Sakura Wars	Акелла	Strategy	Весна 2006
Scarface	Софт-Клаб	Action	2006 2006
	/ Теп/Руссобит-М	Adventure	Весна 2006
Sniper Elite	Бука	Shooter	Весна 2006
Stubbs the Zombie	Бука	Action	Весна 2006
Starship Troopers (Звездный десант)	Бука	Shooter	Весна 2006
SWAT 4: Синдикат Стечкина	Софт-Клаб	Action	Весна 2006
The Bard's Tale	1C	RPG	2006
The Elder Scrolls IV: Oblivion	1C	RPG	2006
The Godfather	Софт-Клаб	Action	Весна 2006
The Fall. Last Days of Gaia add-on	GFI	RPG	II квартал 2006
The Lord of the Rings:	Софт-Клаб	Strategy	Весна 2006
The Battle for Middle-Earth 2 The Movies			2006
The Sims 2: Open for Business	1С Софт-клаб	Simulation Simulation	2006 Апрель 2006
Tom Clancy's Ghost Recon:	GFI	Action	II квартал 2006
Advanced Warfighter Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	CEL	Action	II vpantag 2006
	GFI + GFI	Action	II квартал 2006
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agen Tony Hawk's American Wasteland	t GFI Бука	Sports	III квартал 2006 II квартал 2006
Total Overdose	1С	Action	2006 2006
Total War: Eras	Софт-Клаб	Strategy	Aпрель 2006
Virtual Skipper 4 (Виртуальный шкипе		Simulation	Весна 2006
	,,		

Теперь журнал продвется в розничных сетях во всех крупных городах России. Украины и беларуси. Спрашивай свежий номер у продавцов!

ВОЧЭМЙЭТ ОВЧ ПАНЧЕЙЖ



His DUD.

- окоростное пронаждение фияке 4 всега за 2 часа
- ИНПЛЕ МУВИКИ С ФОВЛЯМИ И КОЛЛЕКТИЕ ФЕМОК ЗВ МЕСЕТ
- · Birgeoupowi Quake 4 Warcraft II in Counter-Stike
- •все патчи и моды необнодилые для игры в Интернете

в мартовском номере:

На страницан.

- Taktivka Queke 4 Wardat II v Counter Sirke
- TUD-VIDU SHE Open PSUS Moscow, Kulfox CHT LUC3
- · интервью Harriak SkHoT Androde Romastika Dreamma
- hardware обзор клавиатур создаем игровой музик.

Ночешь, чтобы журнал продавался в твоем любимом клубе? Срочно говори директору, что у нас для него выгодное предпажение по распространению Я тебе за старания мы сделаем подарок. Пиши нам на адрес уалівоурег-аротіли.

BAKRIMI CTARGE HOMERA INGA ACA HA CHITTE WWW.CYBER-SPORT.AU

РАЗВЕДКА БОЕМ | GAMELAND AWARD 2

Вот уже во второй раз Центральный Театр Российской Армии заполнила бурлящая толпа игровых разработчиков и издателей, журналистов и, конечно же, геймеров. Теперь мы, наконец, с чистой совестью можем сказать, что церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр Gameland Award стала ежегодной!

GAMELAND 2 LANDARD ANARD

Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

Наверное, это и к лучшему, что организацией мероприятия занималось отдельное подразделение издательского дома (game)land – полагаю, всетаки наблюдать за церемонией лучше в качестве зрителя, нежели из-за кулис.

Однако Gameland Award 2

не обошлась и без нашего участия. Мы – редакторы журналов «РС ИГРЫ» и «Страна Игр» – составляли перечень игр для каждой из двенадцати номинаций (в графу «Самая ожидаемая игра» геймеры мог-

За кулисами. Статуэтки ждут Своего часа. ли вписать любой проект). Не секрет, что отечественная игроиндустрия постоянно набирает обороты. В этом году российские разработчики выдали множество отличных проектов, но нам предстояло выбрать только лучших из лучших. А потому не один и не два дня мы потратили на споры относительно того, какие проекты заслуживают право быть представленными в окончательном списке.

AMD

В течение двух месяцев геймеры голосовали за полюбившиеся игры на сайте

> Дельфин не тольно пел, но и на барабанах

www.gamelandaward.ru и с помощью вырезных купонов из журналов. Прорва времени и сотни человеко-часов были потрачены на то, чтобы в рамках яркой двухчасовой церемонии объявить лучшие проекты 2005 года и определить самую ожидаемую игру 2006-го. И вот час X пробил!

в ожидании

C особым удовольствием хочу отметить, что вторая церемония Gameland Award собрала не меньше зрителей, чем пер-

> вая. Немалая заслуга в этом принадлежит IT-порталу <u>iXBT.com</u>, который стал информационным партнером мероприятия. Холлы Театра Российской Армии напоминали потревоженный улей: туда-сюда сновали геймеры, с выпученными глазами бегали организаторы (нашей команде помогали давние партнеры из YRP Group и компания QuadroMedia),

[134]

МЫ признали Выступление Бочарика лучшим

GAMELAND AWARD 2 | PA3BEДKA БОЕМ



прохаживались разработчики и издатели. По старой доброй традиции церемонию предваряли конкурсы от генерального спонсора - корпорации **AMD**, производящей всемирно известные процессоры. Несколько десятков зрителей выиграли фирменные футболки, записные книжки и еженедельники от нашего спонсора. Но вот двери концертного зала распахнулись, и народ хлынул в главное помещение Театра. Пятнадцать минут, оставшиеся до третьего звонка, тянулись мучительно долго, но зрители оказались вознаграждены за достаточно долгое ожидание.

ЕСЛИ ЗВЕЗДЫ ЗАЖИГАЮТ...

Надо сказать, что в этот раз на Gameland Award 2 было очень много звезд шоу-бизнеса. Взять хотя бы ведущих. Компанию «ветерану» Антону Комолову, зажигавшему еще на прошлогодней церемонии, составила Ольга Шелест. Бывшие ви-джеи MTV выехали на сцену вместе с колоритными байкерами и с места в карьер принялись шутить. Нельзя сказать, что годом ранее Комолову не удалось развеселить публику, но в дуэте с Шелест ему, конечно, работалось намного комфортнее. Не раз и не два зрители в зале заходились в безудержном хохоте.

Среди музыкантов, заводивших публику между непосредственным вручением наград, тоже хватало знаменитостей. Хедлайнерами шоу стали Дельфин и «Би-2». Свои аплодисменты сорвали Елка и Юля Савичева. Но лично у меня наибольший интерес вызвали выступления групп «Каста» и Firelake. Рэпперы из «Касты» исполнили главную музыкаль-

ную тему «Капсулы скорости» из саундтрека к гоночной игре Lada Racing *Club*, о которой мы уже не раз писали в журнале. Выступление сопровождалось показом на отдельном экране клипа на эту песню, который сейчас, скорее всего, крутят по всем отечественным музыкальным каналам. Киевляиз рок-группы

Firelake порадовали тяжеленьким саундтреком к проекту S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl от GSC Game World. Зрители не только впервые услышали музыкальную тему из грядущего хита, но и увидели свеженькое – с пылу, с жару – игровое видео. Награждали счастливых победителей тоже весьма и весьма знаменитые люди. Создатель «Масяни» Олег Куваев, звезды MTV Александр Анатольевич и

Ярослав Александрович, актер Андрей Бочаров, известный телезрителям под сценическим псевдонимом Бочарик, муж Наташи Королевой Тарзан, бывший участник группы Smash Сергей Лазарев - все они поспособствовали созданию незабываемой атмосферы Gameland Award 2. Отдельно отмечу главу скандаль-

Окружили, демоны!

ОЛЕГ ЯВОРСКИЙ ИЗ GSC ЗАВЕРИЛ ГЕЙМЕРОВ, ЧТО S.T.A.L.K.E.R. ВЫЙДЕТ В ЭТОМ ГОДУ.



РАЗВЕДКА БОЕМ | GAMELAND AWARD 2



«Лучшая многопользовательская игра». Стратегии вообще традиционно отличаются хорошим мультиплеером. Но их обскакала онлайновая ролевая игра «Сфера: Мир избранных», что вполне логично.

Главным триумфатором церемонии, пожалуй, нужно признать вице-президента «Акеллы» Дмитрия Архипова. Ему достались сразу две статуэтки Gameland Award 2 за проект «Корсары 3». Игра победила в номинациях «Лучшая графика» и «Лучшее продолжение», взяв реванш у «Магии крови» и обойдя множество других хитов. Да и во всех остальных номинациях третьи «Корсары» не стушевались: как уже упоминалось, проект занял второе место в номинации «Лучшая RPG» и третье в номинации «Лучшая РС-игра». Наши поздравления «Акелле».

Свою порцию аплодисментов заслужили компании **«Руссо-бит-М»** и **GFI**, прекрасно локализовавшие **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory** (в русском варианте **«Splinter Cell: Teopus Xaoca»**). Именно эту игру предпочло большинство геймеров, выбирая из тринадцати (!) номинантов.

Зрительское внимание привлекли и специальные награды наших коллег из «Страны Игр», недавно отпраздновавших десятилетний юбилей журнала. Эта знаменательная дата нашла свое отражение и церемонии Gameland на Award 2. Лучшей консольной игрой десятилетия геймеры признали Metal Gear Solid. Мы склонны согласиться с их мнением, ибо портированные на РС версии первой и второй частей этой игры составили достойную конкуренцию компьютерным признанным хитам. Звание лучшего РСпроекта десятилетия заслужил небезызвестный *Half-*Life. Ну, что тут сказать? И мы того же мнения!

Явное оживление зрителей вызвала номинация «Самая ожидаемая игра 2006 года». Награду вручали разработчики проекта Lada Racing Club, выкатившие на сцену в стильной затюнингованной тачке (кстати говоря, эта машина будет разыграна среди покупателей игры после релиза). В прошлом году именно они огорчили компанию GSC, победив в этой номинации (LRC тогда сенсационно обошла S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl), а теперь

милостиво вернули «должок» своим конкурентам. Под аплодисменты публики главный художник компании «Гелеос» А. Попов и PR-менеджер проекта Ольга "Sola" Саvленко одарили Олега Яворского, PRдиректора GSC, статуэткой Gameland Award 2. Чего скрывать - «Сталкера» ждут уже не первый год. Будем надеяться, эта награда подстегнет украинских разработчиков, и мы наконец-то увидим их игру на прилавках магазинов.

Стоит отметить, что не все номинации этой церемонии были связаны с награждением игр. Параллельно с основным голосованием игроки определяли лучшую участницу конкурса «Мисс Gameland Award». Самой обаятельной и привлекательной в результате признали девятнадцатилетнюю киберспортсменшу Наталью Едо. Обладательница приза зрительских симпатий удостоилась поздравлений и чека на 100000 рублей от Ирины Мизрахи, главы компании «Руссобит-М» - генерального спонсора

Олег Нуваев привез на Gameland Award 2 свой Новый мульт. Ну и в награждении он, конечно,

поучаствовал.

этого конкурса. Счастливая победительница тут же заявила, что потратит деньги на апгрейд своего компьютера, дабы добиться успехов на поприще Counter-Strike. Вот это настоящая страсть к играм! Венчало церемонию награждение «Лучшей РС-игры 2005 года». Как и в прошлый раз, победителя назвали директор издательского дома (game)land Дмитрий Агарунов и глава российского представительства AMD Александр Беленький. Борьба за самый громкий титул шла нешуточная (еще бы, все 15 номинантов - хиты первой

величины), и триумфатора от второго места отделили всего лишь несколько голосов. Куш в результате сорвала разработка воронежских мастеров SkvFallen **Entertainment** «Магия крови». Победителю рукоплескал весь зал. А спустя десять минут - после выступления группы «Би-2» - Вторая церемония Gameland Award завершилась...



Разработчики LRC объ-, азрадо, тапа сто от явили самую ожидае-мую игру 2006 года.

Если тебе не удалось попасть на церемонию, не расстраивайся. На прилагающемся к этому номеру DVD-диску ты



НАК В ПРОШЛОМ ГОДУ, ДИРЕНТОР НАШЕГО ИЗДАТЕЛЬСТВА Дмитрий Агарунов и президент российского представительства АМО Александр Беленький Закрывали официальную часть церемонии.

ПОБЕДИТЕЛИ GAMELAND AWARD 2

ЛУЧШАЯ РС ИГРА Магия крови Разработчик: SkyFallen **Entertainment** Издатель: 1С

ПРАШРАИ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА Сфера: Мир избранных Разработчик: Никита Издатель: 1С

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ Казаки II: Наполеоновские войны

Разработчик: GSC Game World Издатель: GSC World **Publishing**

ЛУЧШАЯ ТАКТИКА Бригада Е5: Новый альянс Разработчик: Апейрон Издатель: 1С

ЛУЧШАЯ RPG Магия крови Разработчик: SkyFallen **Entertainment** Издатель: 1С

ЛУЧШИЙ FPS Вивисектор. Зверь внутри Разработчик: Action Forms Издатель: 1С

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА Корсары 3 Разработчик: Акелла Издатель: 1С

ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ Разработчик: Акелла Излатель: 1С

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА Peter Jackson's King Kong Разработчик: Ubisoft Локализаторы: Vellod Impex / ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PC

Splinter Cell: Теория Хаоса Разработчик: Ubisoft Локализаторы: GFI / Руссобит-М

ЛУЧШАЯ РС ИГРА 10-летия Half-Life

ЛУЧШАЯ КОНСОЛЬНАЯ ИГРА 10-летия Metal Gear Solid

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl Разработчик: GSC Game World

[137] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

КОНСОЛИДАЦИЯ Текст: Иван Гусев

OT *NPNCTABKN* AO PC -**ОДИН ШАГ**

Многие российские геймеры испытывают к приставочным играм классовую неприязнь, если не сказать нена-

висть. Периодически на форумах вспыхивают настоящие бои подушками по поводу «А где игры круче, на РС или консолях?». Поскольку большинство российских геймеров играет на компьютере, они обычно давят братьев-приставочников массой. Доходит даже до оскорблений и обещаний запихать кое-кому чертову консоль сам знаешь куда.

Господа, не надо ссориться! То, на какой платформе вышла игра, не имеет ни малейшего значения. Важно другое - хорошая она или плохая. Чем больше классных игр будут портировать на персоналку, тем лучше для нас. Тем более что с появлением Xbox 360, консоли нового поколения, отпала главная претензия РС-геймеров - к графической «опрятности» консольных хитов. Call of Duty 2 на Xbox 360 выглядит ничуть не хуже, чем на мощном компьютере.

«РС ИГРЫ» намерены рассказать тебе о потенциальных хитах 2006 года, которые, скорее всего (не во всех случаях об этом объявлено официально), портируют с Xbox 360 на нашу с тобой любимую платформу. На диске к номеру ты найдешь видео к этим играм. Отбрось в сторону стереотипы, посмотри. Оно того стоит. Кто крикнул:





КОНСОЛИДАЦИЯ-2006 | TEMA



GEARS OF WAR

Разработчик: Epic Games Издатель: Microsoft Жанр: Third-Person Tactical Shooter

Шутер от третьего лица *Gears of War* изначально позиционировали, как главный проект новой консоли от *Microsoft* (наряду с *Halo 3*, конечно). Игру разра-

батывает компания **Epic Games**, создатель великолепной серии *Unreal Tournament*. Движок, разумеется, **Unreal 3**, так что за качество картинки можно не волноваться. Фирма, как говорится, гарантирует море спецэффектов, продвинутую систему лицевой анимации и лучший искусственный интеллект, какой только может быть в шутере. Еріс уже подтвердила выход РС-версии, одна-

ко сие знаменательное событие произойдет лишь спустя несколько месяцев после премьеры на Xbox 360.

Честно признаем, завязка сюжета Gears of War тривиальна. Люди, обитающие на планете Сера, нашли новый источник энергии и передрались за него. Война разбудила подземную расу монстров -«саранчу», страшнейшие представители которой выбрались на поверхность и в считанные часы истребили большую часть населения. Выжившим пришлось объединиться в борьбе с тварями, образовав «Коалицию Организованных Правительств» (Coalition of Organized Governments, сокращенно COG). Любопытно, что главный герой Маркус Феникс совсем не пай-мальчик, а заключенный военной тюрьмы (впрочем, этот сценарный приемчик использовался уже не раз и не два). Он и его сокамерники оказываются на свободе лишь потому, что «на гражданке» COG не может найти солдат, способных противостоять «саранче». Геймплей Gears of War ориентирован на командные действия. Судя по роликам, которые показала Еріс (бегом на диск!), братья по оружию вроде бы не тупят, а делают свое дело: прикрывают Маркуса и сражаются с ним на равных. Клифф Блежински (Cliff Bleszinski), дизайнер Еріс Games, уверяет: «Во время игры геймерам некогда будет скучать». И мы ему верим. Бои настолько динамичны, что ты боишься даже моргнуть - вдруг чего пропустишь?

THE DUTFIT

Разработчик: Relic Издатель: THQ Жанр: Third-Person Action

Компания Relic Entertainment разрабатывает тактический шутер для Xbox 360! Да еще и про Вторую мировую войну! От таких новостей както не по себе становится. Стоило ли Relic, студии, сделавшей себе имя на первоклассных стратегиях

Homeworld и Warhammer 40000: Dawn of War, переключаться на новый жанр и пытаться освоить ранее запретную для нее территорию консоли? Не факт. Вон умельцы из The Creative Assembly, создатели серии *Total War*, вымучили экшен Spartan: Total Warrior для консоли PS2 и получили позорную «тройку» в дневник от критиков и геймеров. Однако Relic не была бы Relic, если б сотворила просто еще один шутер про войну с фашистами. Разработчики откровенно «забили» на реализм (оно и понятно - «честные» игры про войну всегда проигрывают в популярности «попсовым» - прим. ред) и устроили большой красочный фейерверк в декорациях Второй мировой. Кругом все взрывается, разлетается

на кусочки, а ты с отрядом бравых парней, проявляя героизм вселенского масштаба, удерживаешь точку А или захватываешь стратегически важный пункт Б. На одной карте можно будет играть аж за трех сол-

дат, у каждого из которых свое оружие и уникальные способности – ну, прям как в шутере *Commandos: Strike Force*.

О планах портирования игры на PC Relic или **THQ** пока не заявляли.



04 / АПРЕЛЬ / 2006 [139]

ТЕМА | КОНСОЛИДАЦИЯ-2006

TOO HUMAN

Разработчик: Silicon Knights Издатель: Microsoft Жанр: Action/Adventure

Too Human – это первая часть эпической трилогии, создаваемой студией Silicon Knights. Игрок выступает в роли кибербога (почему именно «бога», разработчики не поясняют) по имени Балдур, в силу личных причин вызвавшегося защитить человечество. От кого? От машин! В древние времена люди, не подумав, наплодили военных роботов, а потом лишились контроля над ними. Довольно избитая завязка для футуристического Action/Adventure. Однако посмотри рекламное видео Too Human! Чего там только не намешано: и джедайские лазерные мечи есть, и модные нынче уворачивания от пуль в стиле «Матрицы». А как эффектно главный герой разобрался с огромным мехом любо-дорого посмотреть.

Игра выглядит превосходно (все-таки задействован **Unreal Engine 3**), геймплей тоже кажется весьма интересным. Особенно ярким выглядит



ближний бой. Разработчики уверяют, что созданная ими боевая система уникальна и на порядок круче того, что мы видели в играх подобного жанра. Ну, это мы еще проверим, од-

нако сомневаться в хитовости проекта не приходится.

Релиз игры для Xbox 360 намечен на октябрь этого года, про PC-версию пока молчок.

MASS EFFECT

Разработчик: BioWare Издатель: Microsoft Жанр: Action/Role-Playing

Новая игра именитой студии **BioWare** (на ее счету серия **Baldur's Gate**, **Newerwinter Nights**) станет первым эпизодом эпической трилогии. Действие ролевого проекта **Mass Effect** разворачивается в XXIII веке.

Биоваровцы обещают показать «реалистичное будущее» – черт знает, что имеется в виду. Главные герои игры – изрядно поднадоевшие геймерам космические морпехи – сражаются с опаснейшей инопланетной расой. Управлять придется отрядом этих отважных бойцов. Специально для игры лицензирован движок Unreal 3 (да-да, снова он). Такое впечатление, что я второй раз рассказываю про *Gears of War*...

Надеемся, что проектом Mass Effect студия BioWare не запятнает свою репутацию. Релиз намечен на конец года. Игру позиционируют как эксклюзив для Xbox 360, но, видимо, только в рекламным целях, дабы побольше геймеров позарились на новую консоль от Microsoft. Если помнишь, другая RPG от BioWare – Star Wars: Knights of the Old Republic – в свое время тоже носила клеймо «Только на Xbox». Правда, РС-версию пришлось тогда ждать очень долго...





КОНСОЛИДАЦИЯ-2006 | TEMA



THE DARKNESS

Pазработчик: Starbreeze Studios Издатель: Не объявлен Жанр: Action

В 2004 году шведская студия Starbreeze удивила нас шутером The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Да что там удивила - поразила. Едва ли не впервые игра по мотивам фильма оказалась шедевром. И вот шведы анонсировали свой следующий проект экшен The Darkness. Starbreeze творит новый хит по лицензии на популярный ежемесячный комикс The Darkness, повествующий об нью-йоркском экс-киллере Джеке Эстакадо. В свой двадцать первый день рождения Джек неожиданно овладел древней черной магией The Darkness, и теперь ему подчиняются демонические твари. Разработчики не поясняют, каким образом главный герой «дошел до жизни такой», однако из комикса нам известно, что сия странная способность передается по наследству и становится доступной лишь в возрасте двадцати одного года. Офигевшей от такого «презента», Джек учится управлять новыми «друзьями», а заодно решает замочить босса мафии, своего бывшего начальника.

К сожалению, по игре сейчас нет даже скриншотов – выпущен только короткий ролик. В нем монстры взбираются на крышу здания, где их ждет новый повелитель Джек. В декабре прошлого года **Majesco**, издатель The Darkness, продала права на перспективный проект компании, название которой нам неизвестно. Захотят ли разработчик и новый паблишер переносить игру на PC, пока неясно.



СОБИРАЕШЬСЯ КУПИТЬ ЦИФРОВИК?



НЕ ДЕЛАЙ ЭТОГО...

...пока не прочитаешь лучший гид покупателя цифровых фотокамер



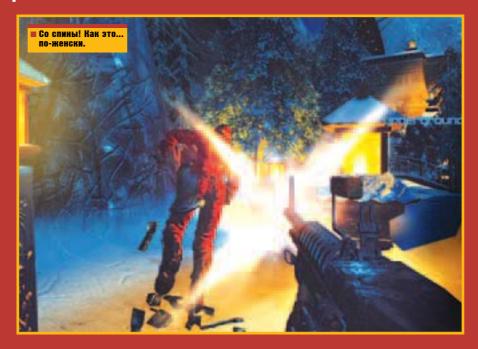


ТЕМА | КОНСОЛИДАЦИЯ-2006

PERFECT DARK ZERO

Разработчик: Rare Издатель: Microsoft Жанр: First-Person Shooter

На шутер **Perfect Dark Zero** – единственную уже вышедшую игру из этого материала - явно стоит посмотреть. Ведь, если не принимать во внимание мультиплатформенную Call of Duty 2, на сегодняшний день это лучший FPS для новой консоли от Microsoft. По духу игра чем-то напоминает No One Lives Forever: здесь тоже первую скрипку играет обаятельная и смертельно опасная женщина, а также полно хитроумных гаджетов. Некоторые рецензенты считают, что сюжет Perfect Dark Zero поскучнее оного из No One Lives Forever. Однако геймплей исправляет все недочеты. Никакой беспорядочной пальбы в духе Serious Sam 2 - каждая пуля должна достигать своей цели. А какой в игре арсенал! К примеру, пистолет стреляет специальными пулями, которые заставляют врагов терять рассудок и атаковать своих. Имеется и «умный» автомат, способ-



ный в режиме альтернативной стрельбы создавать голограмму мисс Дарк и, тем самым, отвлекать противника.

Пока ни издатель, ни разработчик не заявляли о планах портировать

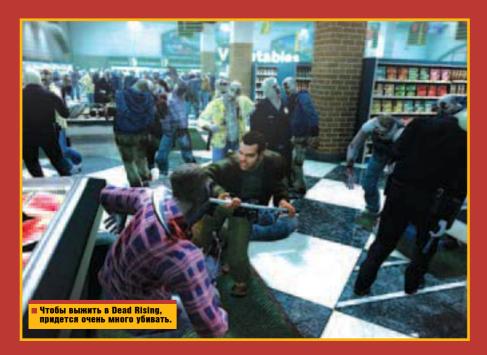
Perfect Dark Zero на PC, но не будем терять надежды. Такую игру стоит подождать – согласно данным сайта **gamerankings.com**, средняя оценка консольной версии в онлайновой и печатной прессе равна 8.2.

DEAD RISING

Разработчик: Capcom Издатель: Capcom Жанр: Third-Person Action

Маленький тест: с каким разработчиком ты ассоциируешь игры о зомби? Те, кто назвал компанию **Сарсот**, получают заслуженные пять баллов и могут продолжить чтение этого текста. Остальных, впрочем, тоже просим не разбегаться – будет интересно.

Действительно, зомби лучше всего пляшут под дудку Сарсот, и десятилетняя популярность серии **Resident Evil** – лучшее тому доказательство. Однако в четвертой части разработчики отошли от канонов жанра survival horror. Для тех же, кому без



зомби жизнь не мила, Сарсот начинает новый сериал - Dead Rising. История первой части повествует о парне, который возомнил себя военным фотокорреспондентом (хотя, на самом деле, камерой он «орудует» так себе). Бедолага охотился за классными снимками с фронта и случайно угодил в небольшой город, кишащий ходящими трупами. Тут ему и пришлось поменять любимый фотоаппарат на шотган. Dead Rising сильно напоминает ужастик «Рассвет мертвецов» - главный герой и горстка выживших аборигенов засели в местном супермаркете и заняли круговую оборону. В их распоряжении богатый арсенал: топоры, пистолеты, ружья и бензопилы разбросаны по всему магазину. Судя по геймплейным роликам, игрока собираются не пугать, а назначить обычным мясником: в Dead Rising придется остервенело пилить, резать на части и начинять свинцом мертвую плоть. В общем, делать то же, что и в большинстве других игр о живых мертвецах.

Dead Rising появится на Xbox 360 уже этим летом. Мы же с нетерпением ждем порта на PC: после забавного экшена Stubbs the Zombie in "Rebel without a Pulse" и неплохого шутера Land of the Dead аппетит поклонников игр о зомби только разыгрался.

[142] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

★ В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор Постоянно обновляемый ассортимент ВЫБОР





\$69.99



Grand Theft Auto: San Andreas (PC-DVD)



F.E.A.R. (Director's Cut Edition)



Black & White 2



City of Heroes Collectors DVD Edition



Quake 4

\$69

\$19.99

\$19.99

...

\$75.99



World of Warcraft (UK Version)

,

Star Wars Galaxies: The Total Experience (EURO)



Sid Meier's Civilization III
Complete



Baldur's Gate Original Saga



Splinter Cell: Chaos Theory



Fable: The Lost Chapters

59.99

\$59.99

\$59.99

\$49.99

\$79.99

\$79.99

Играй просто!

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

Mbi привезем все сами!

Ten: (495) 780-9825

Www.gamepost.ru

CAMEPOST





Студия **404 Gaming**, анонсировавшая в январе прошлого года «глобальную онлайновую ролевую игру в стиле хипхоп» (!), объявила о приостановлении работ над Нір-Нор Legends. В проекте, посвященном опасной уличной жизни рэпперов, были задействованы Beastie Boys (один из участников знаменитой тройки числится вице-президентом 404 Gaming), Run DMC, Public Enemy. Также в игре обещали появление покойного Notorious B.I.G. Однако переговоры с потенциальным издателем MMORPG прошли неудачно, и 404 Gaming на время отказалась от своей затеи.



Китайское правительство всеми средствами спасает молодежь страны от тлетворного влияния Запада. Например, с 1 марта несовершеннолетним гражданам Поднебесной запрещен вход в интернет-кафе, караоке-бары и дискотеки. Причина - развлекательные заведения разрушают моральные устои молодежи, а глобальная Сеть и многочисленные MMORPG зачастую «угрожают национальной безопасности». Владельцам интернеткафе, нарушившим правительственное предписание, грозит крупный штраф в несколько тысяч долларов и даже потеря лицензии.

→ PEЖИССЕР «ТИТАНИКА» ЗАЙМЕТСЯ MMORPG



Когда такой маститый кинорежиссер, как **Джеймс Кэмерон** (James Cameron) заявляет о своем намерении сделать многопользовательскую онлайновую игру, даже не знаешь, как реагировать. С одной стороны, фильмами «Терминатор», «Чужие» и «Титаник» Кэмерон показал: не в его принципах халтурить. С другой стороны, кино есть кино, а ММОRPG – сов-

сем другая тема. Энди и Ларри Вачовски (Andy & Larry Wachowski), подарившие нам трилогию о пути Нео, также приложили руки ко всем играм о Матрице, однако ничего путного у них так и не получилось.

Джеймс Кэмерон полон опти-мизма.

- Я пишу сценарий для абсолютно безумной фантастической картины. За несколько недель до премьеры будет



запущена онлайновая многопользовательская игра, действие которой происходит в той же вселенной, что и в фильме. Люди смогут познакомиться с новым миром, узнать его поближе. После кинопремьеры сюжет игры будет развиваться в соответствии с событиями фильма.

Задумка Кэмерона носит рабочее название **Project 880**. Созданием онлайновой части

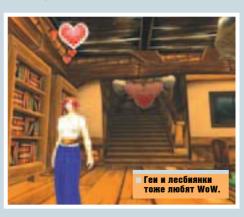
проекта, вероятнее всего, займется студия **The Multiverse Network**, в руководящий совет которой недавно влился Кэмерон. Эта компания, специализирующаяся на оказании помощи MMORPG-игроделам, сейчас занята разработкой онлайновой фэнтезийного проекта Kothuria.

Ориентировочная дата запуска игры/фильма Project 880 – 2008 год.



■ ГЕИ ПРИВЕТСТВУЮТСЯ В WOW

В World of Warcraft разгорелся скандал на сексуальной почве. Все началось с того, что основательница гильдии OZ Сара Эндрюс (Sara Andrews) получила предупреждение от одного из гейм-мастеров игры, следящего за порядком в WoW. Эндрюс обвинили в нарушении пользовательского соглашения с компанией Blizzard, поскольку она рекламировала свою гильдию, как «LGB friendly» – «дружелюбная к геям, лесбиянкам и бисексуалам». По мнению гейм-мастера, подобная реклама может привести к насмешкам над ее членами



и ненужной дискуссии. Однако Сара Эндрюс оказалась принципиальной особой, ратующей за сексуальные свободы. Она забросала письмами с жалобами Blizzard и веб-сайты, выступающие за права приверженцев нетрадиционной ориентации. Прежде чем скандал набрал обороты, **Тор Биафор** (Thor Biafore), крупная шишка из Blizzard, принес Эндрюс официальные извинения за «неудобства, причиненные гильдии OZ». Он заверил, что гейм-мастер, вынесший ей предупреждение, неправильно истолковал пользовательское соглашение.



■ «ЗВЕЗДНЫЕ ВРАТА» СНОВА ОТКРЫТЫ





Конфликт из-за шутера Stargate SG-1: The Alliance между студией Perception и издательством **JoWooD** привел к закрытию перспективного проекта. Однако не успели фэны популярного телевизионного сериала загрустить, как им быстренько преподнесли царский подарок. Игровое подразделение киностудии **MGM**, владеющей всеми правами на «Звездные врата», анонсиро-

вало онлайновый многопользовательский проект Stargate Worlds по мотивам сразу двух сериалов: Stargate SG-1 и Stargate Atlantis. Разработка MMORPG поручена Cheyenne Mountain Entertainment, соглашение с которой заключили еще в прошлом сентябре. Cheyenne - студия-новичок, и Stargate Worlds станет ее первым «блином», однако в стенах компании собрались опытные игроделы, в чьих резюме значатся онлайновые ролевки



The Matrix Online, World of Warcraft и Earth & Bevond.

Сейчас Stargate Worlds находится на предварительной стадии разработки. Создатели не торопятся объявлять даже приблизительную дату релиза игры. Однако надо отдать ребятам должное - концепция Stargate Worlds кажется ин-

тересной. Играть можно будет как за людей, шастающих туда-сюда через Звездные Врата, так и за представителей других рас, включая злобных Goa'uld и Ori. Сильный акцент делается на PvP-схватках и на использовании ботов в качестве напарников во время путешествий. Кстати, за смерть персонажа никакого штрафа не накладывается: игрок не потеряет ценные предметы из инвентаря, и уровень развития героя не будет понижен.

«Ну, и где здесь Within Temptation крутят?

Все члены датской рок-группы Within Temptation - заядлые геймеры. По крайне мере так утверждают сами музыканты. – Дома мы играем в фэнтезиигры, чтобы расслабиться и набраться впечатлений и идей для новых песен, - говорит гитарист Роберт Вестерхолт (Robert Westerholt). Не удивительно, что Within Temptation с радостью согласилась помочь разработчикам фэнтезийной онлайновой ролевки The Chronicles of Spellborn. Новые песни группы будут впервые «исполнены» на специальном мероприятии, которое пройдет в виртуальном мире нидерландской MMORPG.

■ ВОЙНА НЕ ЗАКОНЧЕНА

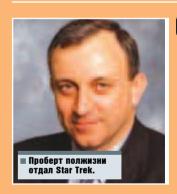
B Twilight War Smiling Gator обещают выжать сменился все соки из движка Source.

Буквально месяц назад журнал «РС ИГРЫ» сообщил о скоропостижной кончине онлайновой ролевой игры Twilight War: After the Fall. Как выяснилось, слухи о смерти интересного футуристического проекта оказались...

ченными. У молодой студии Smiling Gator действительно закончились средства для продолжения разработки. Ребята попрощались с геймерами, внимательно следившими за новостями об игре, сказав, что ничуть не жалеют о 17 месяцах, проведенных за созданием Twilight War. Оказалось, за разработкой этого проекта наблюдали не только игроки. Международная IT-компания General Computers, располагающая офисами в США и Китае, про-

тянула руку помощи Smiling Gator. B руке, понятное дело, были деньги. Взамен раз-Valve

должит заниматься Smiling Gator.



Сотни тысяч поклонников вселенной Star Trek пристально следят за ходом разработки онлайновой ролевки Star Trek создавал целые планеты, прилетов и оружия для многих телесериалов и полнометражных берт поделится своими идеями и опытом с Perpetual.

работчик передал Online. Студия Perpetual права на концепцию Entertainment намерена оп-Twilight War и лиценравдать их ожидания и недавзию на **Source**, фирно привлекла к проекту кульменный движок от тового художника Эндрю Software. Проберта (Andrew Probert). MMORPG с боевой Проберт посвятил 20 лет жизсистемой шутера от ни вселенной Star Trek. Он первого лица станет первой игрой, с кодумывал новые виды звездоторой General Computers выйдет на кхм-м-м... столь привлекательфильмов о приключениях конесколько преувелиный рынок онлайноманды Enterprise. Теперь Провых развлечений. Разработкой проекта про-

[145] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

ONLINE | ФЛЭШ-РОЯЛЬ

Давным-давно, в одной далекой галактике люди, занимающиеся разработкой игр, не боялись творить. Они не стеснялись ошибаться, старались придумать что-нибудь новое, удивить и себя, и геймеров. Прошло время, на играх начали зарабатывать большие деньги, и необходимость в необычных идеях отпала. О каких инновациях может идти речь, когда на кону стоят миллионы долларов?! Сегодня эксперименты с геймплеем и дизайном позволяют, главным образом, лишь флэш-разработчики. Читай ниже о нескольких наиболее любопытных проектах, выделяющихся либо геймплеем, либо дизайном, либо особой «приставучестью». Ну а не десерт предлагаем *MTV Obsessed*, коллекцию старых добрых игр. Тех самых, что делали давным-давно, в одной далекой галактике...

текст: Иван Гусев

выделиться из толпы

Флэш-игроделы продолжают экспериментировать с дизайном и геймплеем

DR3I V2

http://www.mach-mobil.de/content/dr3i_v2/dr3i_v2.html

ервая версия **Dr3i** вышла в конце 2004 года и была благоск-лонно принята геймерами. Единственная претензия публики к разработчикам из **Mach Parat** касалась невероятной сложности игры. Увы, этот недостаток не исправили и в **Dr3i v2**.

Используя мышку, нужно провести красный шарик через лабиринт, собрав все черные шары (те, что со знаком плюс, – ускоряют ход игры,

помеченные минусом – замедляют). Нельзя касаться стен лабиринта или попадать в ловушки – иначе тебя ждет мгновенная смерть. К сожалению, поскольку лабиринт весьма мал и места для маневров нет, «побить» Dr3i v2 способен только очень терпеливый человек.

Игра в оффлайне: нет Размер: 224 kb Оценка: 4

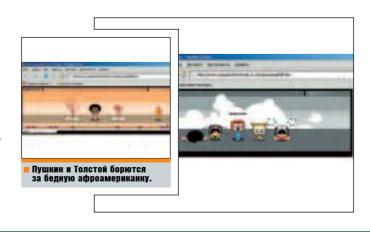


CLASSROOM PITFALL

http://www.computersforschools.co.uk/classroompitfall.htm

риятная во всех отношениях игра, сделанная по заказу компании, которая поставляет компьютеры в школы Англии. Неудивительно, что действие Classroom Pitfall происходит именно в этом учебном заведении – кабинете истории, спортзале и так далее. Ты играешь за одного из пяти персонажей, и твоя задача – перемещаться по комнатам, уклоняясь от гигантских, грозно шаркающих циркулей и всевозможных маятников и линеек. Управление построено на трех командах: «Вперед», «Назад» и «Прыжок». Помимо ненапрягающего (но не простого – иногда придется пораскинуть мозгами) геймплея, Classroom Pitfall радует симпатичной графикой.





BALL REVAMPED IV: AMPLITUDE

http://jmtb02.com/ballrevamped4.php

то четвертая, последняя и, определенно, лучшая часть сериала **Ball Revamped**, который создал умница **Джон Куни** (John Cooney). В **Amplitude** ты управляешь полетом мяча, перемещая его из точки А в пункт Б. Нельзя касаться любых поверхностей и позволять мячу упасть (это нетрудно, главное – вовремя жать нужные стрелочки на клавиатуре). Задания ставятся самые разнообразные, преград и ло-

вушек хватает, и, что самое приятное, автор игр нашел почти идеальный баланс сложности. Замечательная коллекция головоломок состоит из ста уровней – на час хватит точно. Перед началом игры не забудь в меню отключить надоедливую музыку.





PRETTY PRETTY BANG BANG

http://www.studiohunty.com/bang

оговаривают, *Pretty Pretty Bang Bang* скоро дебютирует в сети **XBox Live Arcade**, а эта флэш-игра – всего лишь ее прототип. В любом случае, PPBB – экшен, каких ты еще не пробовал. Геймплей основан на принципе цепной реакции. Ты – маленький белый шарик, который должен как можно дольше продержаться на арене. Со всех сторон нападают красные шары, их надо избегать. Единственное

оружие в распоряжении твоего «героя» – взрыв. Он безопасен для белого шара, и совсем наоборот – для его противников. Начинается детонация окружающих красных шаров, приводящая к цепной реакции... Поверь нам, оторваться от РРВВ просто нереально.



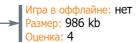


MTV OBSESSED: THE GAME

http://www.mtv.com/cms/templates/games/video_games/obsessed/flash_game

гра, созданная компанией **Say Design** по заказу телеканала **MTV**, будет одинаково интересна как «ветеранам», наблюдающим за развитием видеоигр уже лет двадцать, так и новичкам. **MTV Obsessed** представляет собой коллекцию из двадцати мини-игр, созданных по мотивам популярных в прошлом развлечений, и представляет их в хронологическом порядке. Все

начинается с забав «Каменьножницы-бумага» и «Виселица», продолжается **Space Invaders** и **Pong**, а завершается **Frogger** и **Asteroids**. Если тебя до сих пор мучает ностальгия по хитам прошлых лет, немедленно проследуй по вышеуказанной ссылке. Удовольствие гарантировано!





04 / АПРЕЛЬ / 2006 [147]

ONLINE | **ИНТЕРНЕТ ВКУСНОСТИ**

Мудрец сказал: тот, кто владеет информацией, владеет миром. Журнал **«РС ИГРЫ»** не предлагает тебе мировое господство, а вот рассказать обо всех важнейших событиях игровой индустрии готов всегда. Однако журнал – не ежедневная газета, поэтому он доносит новости с небольшим запозданием. Вряд ли ты не можешь уснуть без сводки с биржи, сообщающей о курсе акций издательства **Take Two Interactive**, или торопишься узнать, какие еще студии лицензировали **Unreal 3**, фирменный движок **Epic Games**. Но иногда оперативность имеет значение. Например, ты где-то услышал, что задержан выпуск горячо ожидаемого тобой проекта, и тебе не терпится разведать, почему так произошло. Только игровой Интернет-ресурс максимально оперативно уточнит новую дату релиза, а также известит о причинах проволочки. В погоне за информацией не пропусти наш портал – **www.gameland.ru**. Новости на нем обновляются ежедневно. Если же тебе и их мало, то ниже приведено еще несколько ссылок на сайты, способных утолить даже зверский информационный голод.

текст: Иван Гусев

ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ

КАК НЕ СБИТЬСЯ С КУРСА В ОКЕАНЕ НОВОСТЕЙ!

ДЛЯ ИГРОДЕЛОВ И НЕ ТОЛЬКО

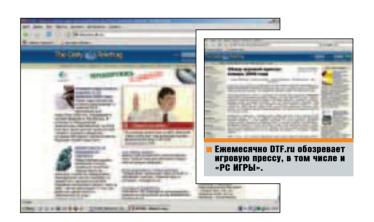
http://www.dtf.ru

ару лет назад **DTF.ru** преобразился. Он стал более солидным и переориентировался с рядовых геймеров на людей, имеющих непосредственное отношение к игровой индустрии, став, по сути, русским аналогом **Gamesutra.com**, западного профессионального ресурса для разработчиков. Тогда же авторы сайта перестали рецензировать игры, предложив взамен серьезные аналитические статьи, дневники

разработчиков и еженедельные обзоры важнейших событий в индустрии.

Нельзя не отметить форумы DTF.ru, ориентированные на разработчиков – как на опытных, так и на начинающих. Для них же руководство сайта затеяло **КРИ**, ныне крупнейшую в Россию ежегодную конференцию игроделов.

Дизайн: 5 Полезность: 5 Оценка: 5



НАРОДНАЯ МАРКА

http://www.ag.ru

российские геймеры, и этот сайт отвечает им взаимностью. DTF.ru порой пугает излишней серьезностью, а вот AG – поистине народный ресурс. Сайт прост и функционален, как McDonalds. Хочешь новостей – вот они. Написано легко, толково и не занудно. Интересуют превью и свежие рецензии – ищи в соответствующем разделе сайта. Демки, видеоролики, патчи, галерея

скриншотов, читы, подборка полезных программ, график релизов западных игр и отечественных локализаций – все есть. На форумах достаточно оживленно. Разработчики сюда не суются (разве что изредка заглядывают), зато простые пацаны бурно обсуждают вышедшие игры.





[148] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

БИБЛИОТЕКА ГЕЙМЕРА

http://www.ogl.ru

ббревиатура **OGL** расшифровывается как Online Game Library. Сайт существует с 1997 года, и за девять лет существования полностью оправдал свое имя. Как у книг в библиотеке, у каждой игры здесь есть своя «карточка» – с рецензией, скриншотами, коллекцией читов и списком новостей, в которых она упоминалась. Лента новостей обновляется почти ежедневно, однако не слишком впечатляет из-за поверх-

ностной подачи событий. Да и досадных ошибок хватает – сериал **Star Trek** здесь запросто могут «обозвать» Star Track. Но, посчитаем огрехи случайными опечатками, допущенными по вине загулявшего корректора.

Из плюсов: авторы не ленятся частенько брать интервью у российских разработчиков.





ЖЕНСКИЙ ВЗГЛЯД

http://www.3dgamers.ru

айт **3dgamers.ru** радует и симпатичным дизайном, и удобным интерфейсом, и информационной насыщенностью. Помимо стандартных для любого игрового портала разделов (Новости, Cheats, Обзоры, Патчи, Прохождения, Download), есть и свой эксклюзив – страницы с полезными ссылками. Там указаны многие западные сайты для геймеров, «кормящие» информацией российских новостников.

Приятно отметить: большинство новостей на 3dgamers принадлежит перу девушки – Марии Бродской. Пишет Маша хорошо. Жаль только, материалы у нее получаются уж больно обезличенными, без авторской оценки событий: непонятно, отличается ли женский взгляд на игры от мужского или нет...





ИГРАЕМ ПО-РУССКИ

http://www.igray.ru

зкая специализация зачастую повышает ценность сайта. Именно так случилось с Играй.ру. Информационный ресурс посвящен исключительно русским играм и отечественным разработчикам. О них и рассказывается в новостной ленте. Если бы ребята (сейчас над сайтом трудятся три человека) начали плотнее сотрудничать с отечественными издателями и игроделами, а не просто бы переписывали официальные

пресс-релизы, Играй.ру просто цены бы не было. Не хватает раздела «Интервью», ох, как не хватает! Впрочем, и без него сайт имеет внушительную аудиторию – почтовую рассылку Играй.ру еженедельно получают более 10 тысяч человек. В общем, всем поклонникам родного игропрома посвящается!





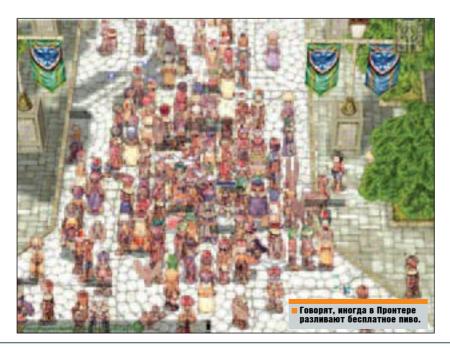
04 / АПРЕЛЬ / 2006 [149]

ONLINE | RAGNAROK ONLINE

Вот и пришло время попрощаться с профессией мечника и стать рыцарем. Кавалерия Пронтеры всегда проводит набор воинов, которые прошли испытание временем и готовы к любой проверке экзаменаторов. Первым делом в кавалерии мне нужно было поговорить с лордом Германом и оставить ему заявку на прием. После этого можно было переходить и к экзаменам. Я даже не подозревал, что первая проверка окажется самой трудной...



RAGNAROK ONLINE ПУТЬ ВОИНА. ЧАСТЬ ПЯТАЯ



Трудолюбивый (это чин такой) рыцарь Эндрю попросил раздобыть вещички, необходимые рыцарям кавалерии Пронтеры. Итак, от меня требовалось принести (в пяти экземплярах!): язык ящерицы, символ орка, красные крылья летучей мыши, усы старика, крылышки мотылька и гриву кабана. Казалось бы, зачем нужен этот разномастный хлам? Но, как сказал Горький: «Если звезды зажигают, значит это кому-нибудь нужно». Без лишних раздумий я отправился выполнять первое поручение.

Ы КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА

Символы орков, что логично, «выбиваются» из обитателей орочьей деревни, добраться до которой можно пешком (топая от Пронтеры на запад) или же при помощи телепортации. В подземелье этой же деревеньки можно разжиться крыльями красной летучей мыши. Крылышки мотылька отыскиваются на первом уровне катакомб Геффена. А вот усы пришлось «собирать» с тел погибших шахтеров в Муравейнике. Бр-р-р! Чувствуешь себя последним мародером... Чтобы быстрее избавиться от этого мерзкого ощуще-

[150] 04 / AПРЕЛЬ / 2006

RAGNAROK ONLINE | ONLINE







ния, я устроил охоту на кабанов неподалеку от деревни гоблинов.

Сложнее всего пришлось с языками ящерицы Фриллдоры. Обитает эта зверушка на второй карте в окрестностях пустынного города Моррок. Дело в том, что ящерка постоянно куда-то исчезает. И даже если рептилию все-таки удастся вовремя пристукнуть, не факт, что язычок из нее все-таки «выпадет». Но к трудностям мне не привыкать...

После того, как я сдал полный набор предметов, меня ждало новое испытание. Теперь Доблестный рыцарь Джеймс решил проверить мое знание навыков и умений рыцаря, ведь я избрал именно эту «профессию». Отвечал я быстро, четко, чуть ли не на автомате. Но пару раз ошибся, из-за чего приходилось выполнять тест заново. Следующий экзаменатор, Рыцарь Военного Искусства Винсдор, повел меня на арену, где за определенное время требовалось убить всех монстров. Испытание было разбито на три этапа, и с каждым разом выходили все более сильные враги. Честно признаться, сосотязание получилось не из легких – хорошо хоть не запрещалось использовать восстанавливающие жизнь зелья.

Расправившись с чудищами, я отправился отвечать на вопросы Вежливого рыцаря Эмми. Они, слава богу, оказались довольно простыми. Затем я потопал к Благоговейному рыцарю Эдмонду: он отвел меня на арену с порингами, чончонами и лунатиками. Разборка с такими дохлячками показалась мне совершенно унизительным занятием. Это уже не драка с монстрами получается, а избиение практически беззащитных зверушек. Я не стал никого трогать и просто дождался окончания испытания.

Последним экзаменатором стал Скромный рыцарь Грей. Поговорив с ним по душам, я вновь вернулся к лорду Герману, чтобы закончить

свой экзамен. Все рыцари сказали немало приятных слов в мой адрес, и меня, наконец, зачислили в кавалерию Пронтеры.

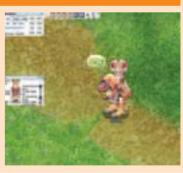
■ YYEHLE – CBET!

Только освоив вторую «профессию», можно безбоязненно осваивать мир Рагнарока. Навыки и бонусы второй специальности позволят тебе с легкостью добираться в те части континента, куда раньше даже заглядывать-то было боязно. Стоит ли говорить о том, что также у тебя увеличатся шансы заработать побольше зени (это, если кто не помнит, местные деньги), разжиться дорогими картами, раздобыть уникальное обмундирование. Кроме того, ты сможешь на равных сражаться с другими игроками, желающими проявить свою доблесть на аренах городов... Но об этом я расскажу в следующий раз. Эх, пойду-ка я еще чему полезному научусь. Опыт опытом, однако без багажа полезнейших

знаний тоже далеко не уедешь!

RAINCORE COБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ

Скажи, тебе ведь было бы интересно повидать героя всех этих рассказов вживую? Что ж, в этом нет ничего сложного — спинрайт RainCore обитает на сервере Chaos. Я развиваю его прямо-таки ударными темпами, и на момент написания этой статьи мой персонаж является полностью экипированным рыцарем 86-го уровня. В игре меня можно найти по вечерам — каждую среду с 21.00 до 23.00 и воскресенье с 19.00 до 21.00. Именно в это время я вместе со своими товарищами отстаиваю право нашей гильдии Tabula Rasa удерживать замок Неленберг, что расположен в Альдебаране...
Присоединяйся, мы всегда рады новым людям в наших стройных рядах!









04 / АПРЕЛЬ / 2006



«Нет предела совершенству. Ты раз за разом повторяешь эту простую истину, когда заучиваешь боевые комбинации. Со временем сочетания действий становятся настолько привычными, что мозг на них уже совсем не отвлекается. Руки рефлекторно нажимают кнопки, а курсор как будто сам собой выписывает нужные траектории. Зачем тратить на это прорву времени? Да просто лишняя доля секунды зачастую может стоить жизни не только тебе, но и твоим товарищам. А пото-МУ ТЫ ВНОВЬ И ВНОВЬ ПОВТОряешь одну и ту же последовательность команд, ибо нет предела совершенству».



GUILD WARS ТЕТРАДЬ МОЛОДОГО БОЙЦА. ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ.



ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ

Сколько их было: десятки, сотни персонажей? Однако, опробовав множество команд, мне так и не удалось выбрать для себя наиболее приемлемый вариант. Порой не сходились характерами, иногда уровень игры напарников был слишком низок, а иной раз, наоборот, мне не хватало опыта по сравнению с другими участниками группы. Повышать свое мастерство в накладывании повязок и бинтов уже нет сил, поскольку своего «потолка» я достиг довольно быстро, а учитель, который смог бы «открыть дверь» на следующий уровень, так и не появился. Единственным правильным решением стала смена профессии. Кто знает, может быть, в иной ипостаси мне повезет больше.

■ НЕ РОБИН ГУД

Получив достаточно опыта и поняв, чем должен заниматься в бою персонаж того или иного класса, я все же не смог сразу остановить свой выбор на ком-то определенном. Немного поиграв за воина, я понял, что ближний бой – это не для меня. Следующими были лучник и элементалист. Взяв в руки лук, я отправился покорять





местные арены. Но тут же удостоился критики от напарников. Даже постоянное согласование действий с помощью голосовой связи не всегда позволяет начать атаку одновременно. А если учесть, что до этого я почти никогда не занимался координацией (монахи зачастую «работают по обстановке»), то моя неуклюжесть сразу же бросалась в глаза. Главное – это синхронность. Достаточно чуть-чуть запоздать с атакой, и залп команды не убьет врага, ибо он успеет подлечиться в самый последний момент. Если же нанести удар чуть раньше, то ты выдашь противнику предполагаемую жертву атаки, и команда неприятеля защитит ее разными заклинаниями, понижающими урон.

Вообще, атакующий потенциал лучников во многом держится на заклинаниях некроманта. Последние наделяют стрелы дополнительным повреждением (от которого никак нельзя защититься), и при синхронной атаке всей командой цель стопроцентно будет уничтожена. И лишь слабая координация действий группы может свести все старания на «нет».

21 О ПРЕИМУЩЕСТВАХ МАГОВ

После очередной неприятной тирады в свой адрес я решил примерить робу элементалиста. Сначала все показалось очень знакомым, как и при игре лучником: тот же отсчет оставшихся до атаки секунд, уже знакомый залп по цели, те же задержки или фальстарты... Однако я заметил и серьезное отличие: многие заклинания магов не требуют прямой видимости цели. Если любая преграда между лучником и мишенью

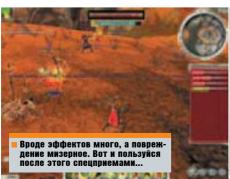
полностью исключает возможность атаки, вынуждая игрока постоянно маневрировать, то в случае с элементалистом все гораздо проще. Ведь постоянная беготня держит в постоянном напряжении и сильно выматывает, а если существуют хотя бы небольшие проблемы с Интернет-соединением, твои шансы выжить скатываются к нулю. У магов же есть заклинания, для применения которых нужно лишь, чтобы цель находилась на определенном расстоянии. Эта особенность и стала для меня решающим фактором в выборе новой профессии.

Теперь главное – отыскать достойных напарников и заработать уважение бывалых игроков. Может, в скором времени мне удастся стать прославленным героем, для которого двери в любую гильдию будут всегда открыты.

ПОД РЕВ ТРИБУН

Оттачивая свое мастерство, можно не только весело провести время, но и прилично заработать. Прошедший недавно чемпионат между лучшими командами мира был организован по высшему разряду. Еще бы, призовой фонд в \$10000 – это тебе не шутки. Финал мероприятия состоялся в тайваньском городе Тайпэй (Таіреі). Жаль, что российская команда «срезалась» аккурат перед полуфиналом... Но не стоит печалиться. Это ведь не последний подобный турнир, и, может, именно твоя команда возьмет «золото» в следующем году!



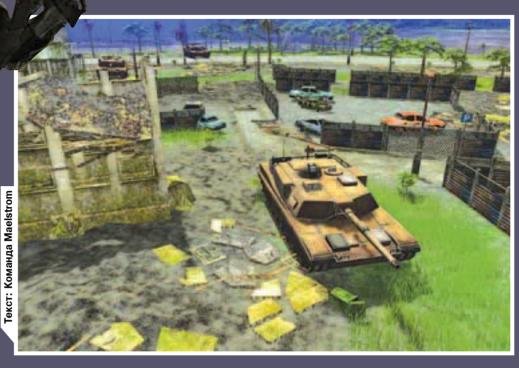






04 / АПРЕЛЬ / 2006 [153]

В прошлом выпуске рубрики «Дневники разработчиков» мы рассказали о превращении Ремнантов из магов и шаманов в обычных людей. В нынешней статье ты узнаешь, какие расы есть в игре, чем вдохновлялись художники и геймдизайнеры при их создании, а также почему некоторые герои *Maelstrom* похожи на знаменитостей.



РАСОВЫЙ ВОПРОС

MELSTROM

ИДЕИ ВИТАЮТ В ВОЗДУХЕ

Мы уже писали об эволюции идей – о том, какой долгий и полный опасностей путь порой проходят игровые юниты перед тем, как попасть не то что в игру, а просто на экран монитора моделлеров! Откуда черпают вдохновение художники, рисуя очередного пехотинца/робота/танк (нужное подчеркнуть)? Ответ

прост – из реальной жизни, из всего, что мы видим вокруг: на улице, в кино или в компьютерной игре.

Проще всего было дизайнерам, работающими над войсками Ремнантов. Поскольку эта раса лишена всех благ цивилизаций – земной и инопланетной, – нашим сотрудникам пришлось обходиться подручными материалами. Инженеры Ремнантов используют все, что можно найти на опустошенной после катаклизма Земле. Доступные им боевые машины – изрядно потрепанные и безнадежно устаревшие, по сравнению с передовыми технологиями двух других рас, механизмы. Они похожи на современные, но с добавкой постапока-

липтического «тюнинга» – дополнительное оружие, броня и прочие «полезности». Разумеется, создавать такую боевую технику дизайнерам было легче, чем придумывать футуристические аппараты, ведь найти чертежи танка или вертолета в интернете – дело нескольких минут. А что касается «потрепанных» юнитов, так это реверанс в сторону

ЮНИТЫ РАСЫ РЕМНАНТОВ







MAELSTROM | ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

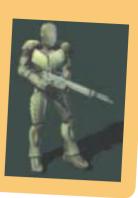
ЮНИТЫ КОРПОРАЦИИ «ВОСХОЖДЕНИЕ»











фильма «Безумный Макс», герои которого находятся примерно в таких же условиях, что и персонажи игры.

Стилистика корпорации «Восхождение» навеяна фильмами «Звездные Войны» и «Звездный Десант», японскими комиксами (что вполне логично, ведь по сюжету игры исследованиями корпорации заправляет гениальная азиатка - доктор Информатики) и тематикой трансформеров (юниты этой расы, подобно игрушкам, могут превращаться из танков, самолетов и гаубиц в боевые механоиды). Дизайн трансформеров - самая трудоемкая часть работы. Модель должна корректно складываться и раскладываться, а потому дизайнеру нужно быть технически подкованным человеком. Поначалу в поисках примеров «раскладушек» нам приходилось ездить в ближайший магазин игрушек. Скупив все запасы трансформеров, мы внимательно изучили принцип их работы. Неоценимую помощь оказала реклама компании . Citroen, где небольшой автомобиль в доли секунды превращается в энергично танцующего робота. Еще одним источником информации стал документальный фильм о съемках киноленты «Красная планета», в котором наглядно показаны собранные для картины марсоходы. Пришлось освежить в памяти и старые боевики «Робокоп» и «Терминатор» - по части дизайна роботов нам есть чему поучиться у киношников. Только после этого художники принялись рисовать юнитов «Восхождения». Мы пытались сделать их фантастическими, но не оторванными от реальности. Что получилось в итоге, ты видишь на этих стра-

Что касается Пришельцев, то в этой расе перемешались чудовища из фильма «Чужой», самые необычные жители галактики из «Звездных Войн», виверны Назгулов из «Властелина Колец» и даже динозавроподобные существа (последние, правда, скорее всего, не войдут в финальную версию, так как сильно выбиваются из общей стилистики). Прототипом каждой твари (на уровне скелета и общего строения тела) было какое-то земное создание – животное, осьминог или птица. Одного юнита из расы Пришельцев, например, мы до сих пор между собой называем «собакой».

РОЛИ ИСПОЛНЯЮТ...

Увидеть киношных актеров в играх можно, как правило, лишь в проектах по кинолицензиям. У нас такой нет, но мы все же создали персонажей, похожих на известные личности. Помнишь фильм «Симона» с Аль Пачино в главной роли – историю о том, как всеобщую любовь снискала виртуальная красавица, созданная из характерных черт знаменитостей? При создании героев Maelstrom мы тоже брали за основу внешность известных личностей. Так что не удивляйся, если ктото из персонажей покажется тебе знакомым.

Началось все с Маркуса О'Нила - правой руки лидера Ремнантов. Опираясь на вроде бы ирландскую фамилию персонажа, художники подготовили концепт, который ты видишь на рисунке №1. Но когда мы получили очередной кусок сюжета от нашего заокеанского сценариста, выяснилось, что О'Нил никакой не ирландец, а уроженец Бруклина, да еще и... афроамериканец! Нам пришлось срочно перерабатывать концепт, и вот тут-то родилась идея сделать Маркуса похожим (по мере возможности, конечно) на какого-нибудь известного человека. Выбор практически сразу пал на чернокожего американского актера Дензеля Вашингтона, хорошо знакомого нам по фильму «Тренировочный день». «Финальный» О'Нил изображен на рисунке №2.

То же самое мы сделали и с двумя женскими персонажами. Русская мафиози стала слегка походить на голливудскую актрису Мисунок №3). А японская ученая, помощница главы корпора-

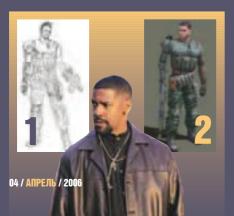


ции «Восхождение» Арлана Канна, – на «ангела Чарли» Люси Лью (рисунок №4). Конечно, мы не станем направо и налево кричать о том, что персонажи игры похожи на знаменитостей, никто из нас не пытался создать точные копии звезд. Мы просто решили, что игроку будет приятно увидеть на экране знакомое лицо. Надеемся, что не ошиблись.

На этом пока все. Увидимся на страницах рубрики в следующем номере!











PARAVORLD O SAXHOCTY COXETA

Гекст: Томас Панганки

В первом дневнике, опубликованном в позапрошлом номере, я рассказал о нашей студии SEK, первом проекте компании и истории рождения стратегии Paraworld. В этот раз мы поговорим о сюжете и главных героях игры.

ВЕЛИКОЕ ОТКРЫТИЕ

Сценарий **Paraworld** мы написали вместе с сотрудниками компании **Men in Text**, которые зарабатывают на жизнь, сочиняя сюжеты, придумывая концепции для героев игр (описание внешности, личных качеств и т.д.) и трудясь над локализациями.

Первоначальный вариант сценария мы придумали еще до начала разработки. Он основывался на истории о трех тинэйджерах, которые во время путешествия на парусной шлюпке попали в параллельный мир. На сегодня от этой фабулы остались только рожки да ножки, а точнее – лишь идея другого изме-

рения. Главные герои, сеттинг и причины, по которым люди оказались в ином мире, изменились.

Мы долго ломали головы над тем, в какое же время будут происходить события игры? В чем никто не сомневался, так это в том, что в будущее мы заглядывать не станем. Да и зачем, если и в прошлом так много интересных периодов, событий и личностей? После яростного обсуждения мы остановили свой выбор на викторианской эпохе, когда мир узнал о таких великих людях, как Чарльз Дарвин, Жюль Верн, Томас Эдисон, Чарльз Беббидж. Некоторые из них, кстати говоря, стали прообразами персонажей Paraworld.

Итак, игра начинается в первой половине 19-ого столетия. После долгих исследований члены

«Секретного общества ученых» (сокращенно SEAS) узнают о наличии параллельного мира. Им становится известно и о существовании пространственно-временных туннелей, через которые можно попасть в другое измерение. Правда, оказывается, что «вход» в туннель со стороны Земли открывается лишь по большим праздникам. Дабы не пропускать столь значимые события, член SEAS Джарвис Бэббит разработал аппарат, умеющий определять «красные дни календаря».

COPE OT YMA

Определившись с завязкой сюжета, мы задумались над концепциями главных героев. Как уже упоминалось выше, изначально это были три тинейджера. Однако со временем мы решили немного «состарить» персонажей, чтобы они стали интересны для более широкого круга геймеров. Теперь главными героями являются: доктор геологических наук Энтони Коул, молодой ученый Бела Андреас Бенедек, учившийся, между прочим, в МГУ им. Ломоносова, и доктор биологии Стина Холмланд.

Описав личность каждого из них, мы задумались над тем, как персонажи попадут в параллельный мир? Понятно было только одно - протагонисты должны оказаться там случайно. Пораскинув мозгами, мы придумали следующий вариант: Энтони, Бела Андреас и Стина, не знакомые друг с другом, в ходе научных работ узнали о существовании пространственно-временных туннелей. Члены SEAS, опасаясь, что об их открытии станет известно общественности, решили избавиться от славной троицы. Только не думай, что они их убили! Ученые - народ интеллигентный. Они решили отправить Энтони, Бела Андреаса и Стину в параллельный мир и оставить их там навсегда...

НЕ «ДЛЯ ГАЛОЧКИ»

Нам бы хотелось особо выделить тот факт, что сюжет в Paraworld играет далеко не последнюю роль. Несмотря на то, что мы делаем RTS, а не RPG или Action/Adventure, фабула очень важна для понимания игры. Это не значит, что в остальных

стратегиях сценарий существует только «для галочки» и на него можно «забить». Просто большинство разработчиков подает его иначе, чем мы. К примеру, для нас уровни в одиночной кампании - это способ донести до игрока порцию сюжета, а не наоборот. Не думай, что такую схему придумали именно мы - подобный подход использован, например, в серии Мах Раупе. Сюжетная информация в Paraworld доносится до игрока несколькими способами. Первый - на экране загрузки локации ты узнаешь, что думает главный герой о сложившейся ситуации. Более лаконичные размышления можно будет услышать и во время игры. Они призваны разъяснять геймеру конкретные события, которые как раз разворачиваются на экране монитора. Вся же остальная информация, кардинально не влияющая на происходящее, будет подаваться в форме коротких диалогов. Нам кажется, что сочетание всех трех способов поможет игрокам четко понять все сюжетные перипетии. Ведь без этого Parawold станет просто еще одной RTS, единственная «фишка» которой - динозавры в качестве боевых единиц. А наша игра - это не только огромные ящеры, но и занимательная история, которая преподносится геймеру небольшими порциями.



Новый универсальный кулер от Scylhe

Японская компания Scythe Co., Ltd выпустила новый кулер Katana Cu SCKTN-CU1000. В отличие от предшествующей алюминиевой модели, радиатор SCKTN-CU1000 полностью изготовлен из меди и обладает более высокой теплоотдачей, что позволило повысить эффективность кулера, не прибегая к серьезным изменениям в его конструкции. При этом увеличился и вес устройства - с 300 до 590 гр. Приятным приложением стало появление регулирующего обороты реостата, расположенного на задней панели. Благодаря ему стало возможно варьировать скорость вращения вентилятора с 1200 до 2500 об/мин (±10%) и, соответственно, уровень шума от 15,00 до 31,65 дБ. В комплект входит набор скоб, шурупов и пластин, позволяющих монтировать Scythe Katana Cu как на распространенные разъемы для процессоров AMD (Socket 754/939/940) и Intel (LGA 775), так и на устаревшие Socket 370/462/478. Кулер можно установить в четырех направлениях

(за исключением Socket 370/462), что помогает оптимизировать пространство внутри корпуса компьютера. Характерной особенностью Katana Cu является наклон в 20 градусов от вертикальной оси к плоскости подошвы. Это позволяет направлять потоки воздуха на силовые компоненты материнской платы. В Японии модель уже появилась в продаже по цене \$33.



Линейка видеокарт Gigabule X1900

Компания Gigabyte выпустила свою линейку топовых графических адаптеров на базе ядра ATI R580. Рабочие частоты у модели GV-RX19X512VB-RH (X1900XTX) составляют 650/1500MHz (ядро/память), а модификация GV-RX19T512VB-RH (X1900XT) функционирует на значениях 625/1450MHz. Обе модели памятью объемом 512Mb, оснащены двумя цифровыми разъемами DVI, одним S-Video, поддерживают шейдеры 3.0 и функцию VIVO. Ориентировочная розничная цена у более мощной карты с индексом XTX составит \$650, а ускоритель на базе X1900XT будет продаваться приблизительно за \$550.



Маленький ноутбук от NEC с широкоформатным дисплеем

Компания **NEC** представила очередную новинку – ноутбук бизнес-класса *Versa S950*. Модель оснащена 14-дюймовым ЖК-дисплеем WXGA (16:10) с разрешением 1280х768 пикселей. Длина и ширина лэптопа соответствуют формату листа А4, толщина составляет 30 мм, а вес – 2 кг. Ноутбук комплектуется жесткими диском емкостью от 40 до 100Gb, процессорами *Intel Pentium M* с тактовой частотой до 2,26GHz, памятью *DDR2*-память объемом до 2Gb и встроенным в чипсет графическим ядром *GMA 900*. Модель также оборудована совмещенным адаптером беспроводной связи (*Wi-Fi 802.11b/g* и *Bluetooth*), сетевым контроллером Ethernet 1000 Мбит/с, тремя разъемами *USB 2.0*, интерфейсами *FireWire* и *IrDA*, кард-

риде пр са. ро щи чи би дл ча си ре

ридером 5-в-1 и DVD/CD-RW приводом (или же универсальным DVD-рекордером). Дополнительную защиту информации обеспечивает встроенный в ПК биометрический модуль для идентификации отпечатков пальцев. В российских магазинах приобрести NEC Versa S950 можно с конца февраля этого года по ориентировочной цене \$1300-1600 (в зависимости от комплектации).

Широкоформатный ЖК-монитор от ASUS

Компания **ASUS** представила 19дюймовый ЖК-монитор под названием PW191. Модель является широкоформатной - соотношение сторон дисплея составляет 16:10, а подставка позволяет повернуть экран на 90 градусов в портретный режим. Второе, что отличает новинку, - технология Splendid Video Enhancement. Эта система увеличивает глубину и интенсивность цветов, а усовершенствованный алгоритм обработки элементов изображения позволяет контролировать качество картинки на отдельных участках. В



зависимости от типа приложений (игры, видео или, например, текстовый редактор), ты сможешь быстро выбрать необходимый режим изображения из пяти предустановленных. Кроме того, память устройства сохранит три варианта настройки цветопередачи, что пригодится при работе с графикой. Матрица монитора обладает контрастностью 600:1, яркостью 330 кд/кв.м и временем отклика 8 мс. Если ты планируешь установить эту модель в офисе, и места под дополнительные колонки будет не хватать, то весьма кстати придутся встроенные стерео-динамики с выходом для наушников. Подключать ASUS PW191 можно как по «цифре» (разъем DVI-D), так и с помощью аналогового кабеля (D-Sub). Кстати, о гарантии: если в течение года на экране обнаружится хотя бы одна яркая точка, монитор будет заменен. О стоимости и времени появления новинки на прилавках пока ничего не сообщалось.

[158] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

5.1-канальная акистика от SVEN

Компания SVEN выпустила две новые акустические системы формата 5.1 - НТ-408 и НТ-415. Между двумя моделями есть небольшие различия: НТ-408 обладает встроенным блоком управления, а НТ-415 имеет четыре режима эквалайзера. Набор кабелей со специальной маркировочной расцветкой и подробная инструкция на русском языке помогают упростить процесс подключения колонок. Обе модели представлены

в двух вариантах (с серебристой и черной расцветками корпуса), а также снабжены пультами дистанционного управления. Сателлиты можно не только поставить на полку или закрепить на стене, но и установить на специальную подставку. На рос-

сийском рынке новинки появились в феврале. Средняя стои-HT-408 мость составляет \$85, а HT-415 - \$95.



Мильтимедийный плеер Direc D2500

Любопытное устройство, напоминающее обычный CD-плеер, выпустила британская компания Direc. Модель D2500 способна показывать DVD-фильмы на большой ТFТ-матрице высокого разрешения с диагональю 3.5 дюйма. Дисплей смонтирован прямо на дискообразной верхней крышке девайса. Непосредственно под экраном находятся шесть кнопок управления воспроизведением и 4-позиционная клавиша навигации по меню. На боковой панели под небольшим углом встроен дополнительный монохромный дисплей, отображающий служебную информацию, включая время воспроизведения, уровень заряда батарей, идентификатор текущего файла и пр. Для удобства просмотра видеофильмов предусмотрена специальная подставка, регулирующая угол наклона плеера относительно горизонтальной поверхности.

Плеер способен воспроизводить форматы DVD, Audio CD, VCD, MP3 и JPEG, записанные на оптические диски DVD, CD-ROM/R/RW. При этом поддерживаются все эффекты, доступные для DVD-фильмов: замедленное и ускоренное воспроизведение, выбор вариантов субтитров, различные углы зрения и увеличение изображения (zoom). Помимо мобильного использования, Direc D2500 вполне может стать основой настоящего домашнего кинотеатра. Для подключения к внешним устройствам плеер имеет композитный видеовыход и оптический цифровой аудио-интерфейс. Управлять устройством в стационарном режиме удобнее при помощи входящего в комплект поставки полнофункционального пульта дистанционного управления. Плеер получает

питание от сетевого адаптера или аккумуляторов, позволяющих автономно работать в течение 2.5 ч при просмотре видео и до 6 ч при воспроизведении музыкальных файлов. Возможно питание и от бортовой сети автомобиля. Размеры устройства -26.6x18.3x2.8 см. Время появления девайса на рынке и ориентиро-

вочная цена пока неиз-

вестна.





Мониторы Samsung берут планку 2 мс

Жидкокристаллические мониторы со временем отклика 2 мс представила компания

Samsung. Модели SyncMaster 740Bf и

940Bf оснащены экранами с диагоналями 17 и 19 дюймов соответственно. Яркость матриц составляет 300 кд/кв. м, разрешение -1280х1024 точек, контрастность - 700:1, а углы обзора - 160 градусов. Столь высокую скорость

переключения пикселя (причем между оттенками серого цвета) удалось достигнуть благодаря встроенному чипу RTA (Response Time Accelerator). Как сообщает производитель, фирменный алгоритм избавлен от так называемых «артефактов переразгона», которыми страдали первые модели с овердрайвом, появившиеся год назад.

Мониторы оснащены регулируемой по высоте стойкой с возможностью вращения экрана в плоскости стола на 360 градусов, а для соединения с компьютером оборудованы как цифровым, так и аналоговым интерфейсами. Упростить настройку параметров помогут такие функции, как MagicZone, MagicColor и MagicBright II, а благодаря утилите MagicTune регулировку основных режимов можно осуществлять с помощью мыши, не прибегая к обычным кнопкам и экранному меню. Новые модели появятся на полках российских магазинов в начале марта, ориентировочные цены на них пока неизвестны.

Uгровая консоль IRIVER GIO

Компания **iRiver**, зарекомендовавшая себя как один из ведущих производителей МРЗ-плееров, представила новое устройство под названием G10 WiBro. Девайс в форме слайдера является портативной игровой консолью с огромным 4-дюймовым экраном с разрешением 800х480 точек, способным отображать 262000 цветов. Для хранения данных в iRiver G10 WiBro будет использоваться встроенный жесткий диск объемом от 4 до 8Gb. Новинку планируется оснащать 3D-ускорителем графики, а беспроводный контроллер Wireless Broadband (WiBro) позволяет подключаться к сети на расстоянии до 5 км от базовой стан-

будут доступны через сайт http://www.hangame.com. Ha сегодняшний день известно, что консоль от iRiver будет работать под управлением Windows CE 5.0.

О сроках выхода «убийцы Sony PSP» в официальную продажу пока ничего неизвестно.



159 04 / АПРЕЛЬ / 2006

3A POSA

Тестирование восьми геймпадов



(boshetunmai@rambler.ru)

Методика тестирования

Основное внимание уделено органам управления – расположению и количеству кнопок, точности позиционирования аналоговых джойстиков и эргономике устройств в целом. В геймпадах с обратной связью также оценивалась сила и реалистичность эффектов. Для тестирования были выбраны игры тех жанров, в которых геймпад дает преимущество в удобстве управления над мышью с клавиатурой, а именно FIFA 2006, NFSU2, Ил 2 Штурмовик, X2 – The Threat.

ЧТО мы тестировали

- Saitek P880 Dual Analog Pad
- Thrustmaster Dual Analog Gamepad 3
- Saitek P2500 Rumble Force Pad
- Logitech WingMan Rumblepad
- Asus XitePad
- Logitech Cordless Rumblepad 2
- Saitek P3000 Wireless Pad
- Thrustmaster Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1



Для начала ответим на вопрос: чем же геймпад удобнее связки мышь + клавиатура?

Во-первых, это 8-направленная единая кнопка D-Pad, расположенная под большим пальцем левой руки. Она просто создана для управления спортсимуляторами, такими как FIFA 2006. Bo-вторых, Fire buttons - кнопки под большим пальцем правой руки - дополняют D-Pad и помогают легко справиться с управлением бойцами в файтингах. Наконец, в аркадных гонках значительное преимущество над клавиатурой покажут небольшие встроенные аналоговые джойстики, позволяющие точно маневрировать, определяя степень поворота колес и уровень газа. Во многом геймпад сделает комфортнее и управление самолетом, но тут может сказаться нехватка общего количества кнопок. Отдельный разговор о космических симуляторах. Использование мини-стиков дает возможность почувствовать себя в космосе, как рыба в воде, но так как оба больших пальца рук будут заняты, остальное управление ляжет на шифты - клавиши, расположенные под указательными и средними пальцами. Итак, настало время познакомиться с моделями, принявшими участие в тестировании.

Saitek P880 Dual Analog Pad

Кроме геймпада, в комплект поставки входит руководство пользователя, а также диск с драйверами и программой для создания профилей. С ее помощью можно не мучаться с настройкой управления для каждой игры, а

проассоциировать клавиши с движениями мыши или нажатиями кнопок на клавиатуре и сохранить созданные варианты настроек.

Рукоятки достаточно удобные. Поверхность имеет фигурные прорезиненные вставки для безымянных и средних, а также под подушечки больших пальцев. А ладони, видимо в погоне за дизайном или в целях экономии резины, остались без таких удобств. Хотя 8-позиционный D-Pad и жестковат, но работа с ним не вызывает дискомфорта. Что касается шести Fire-buttons, то они расположены в две линии. Для управления двумя аналоговыми джойстиками (со встроенными кнопками) приходится слегка менять положение рук. Тем не менее, они очень чувствительны, достаточно упруги и позволяют плавно определять направления движения. Поверхность их имеет грибовидную форму, но за счет использования прорезиненного пластика пальцы со стиков не соскальзывают.

Кнопка Digital отвечает за переключение левого мини-джойстика в режим D-Pad, а если нажать на нее еще раз, то ты получишь крайние значения этого аналогового стика. Среди дополнительных функций добавлена светодиодная кнопка «Shift» (не путать с шифтами), расположенная над fire-buttons. Она позволяет всем остальным кнопкам присвоить второе значение. Правда, ее функциональность в реальных боевых условиях вызывает сильные сомнения, а расположение может только помешать нормальному управлению fire-buttons.

Thrustmaster Dual Analog Gamepad 3

Если оценку Saitek P880 Dual Analog Pad принимать за твердую четверку, то Thrustmaster Dual Analog Gamepad 3 заслуживает только отлично. Из общих недостатков, и то спорных и сомнительных, у этих моделей только практически аналогичный D-Pad. Приятно отметить, что Trustmaster имеет малый вес и ложится в руки как влитой, причем хват менять не придется - все кнопки и мини-джойстики находятся на доступном расстоянии. Поверхность из матового текстурированного пластика на ощупь чуть-чуть уступает прорезиненным вставкам, но все же она гораздо приятнее, чем обыкновенная пластмасса

Стики грибовидной формы из прорезиненного пластика также имеют встроенные кнопки и по упругости не уступают Р880. Шифтов целых шесть

штук! А четыре fire-buttons с округлой поверхностью, посаженные по краям небольшой воронки, очень удобны для эстетичного запуска ракеты воздухвоздух по очередному нахалу, возомнившему себя непревзойденным асом. Функция кнопки Digital в центральной части пада аналогична Р880.

Saitek P2500 Rumble Force Pad

Устройство представляет собой усовершенствованную модификацию Р880 - тут добавлена функция обратной связи (Rumble). Ее суть в том, что внутри рукояток установлены два вибромоторчика, которые реагируют на определенные игровые события. Несмотря на их наличие, разница в весе практически не ощущается. У этого геймпада оказалась самая реалистичная реализация эффектов из всех рассмотренных моделей. Только

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- Процессор:
- AMD Sempron 3000+ (1,8GHz)
- Куллер: Titan Vanessa L-Tipe no fan
- Материнская плата: Gigabyte GA-K8NS
- Память: 1Gb Digma DDR400
- Видеокарта:
 - Sapphire ATI Radeon 9600XT 128Mb
- Охлаждение видеокарты: Zalman ZM80D-HP no fan
- Жесткий диск: 120Gb Samsung SpinPoint P80
- Блок питания: 300W Asus 12cm fan A30-G





Dual Analog Pad



В целом неплохое устройство, В целом неплохое устройство, но со своими недостатками. Изза жесткости D-Pad, этот геймпад является не лучшим вариантом для спорт-симуляторов.
И если шесть fire-buttons достаточно для управления самолетом, когда занят один министик, то всего два больших шифта под указательными пальцами, к сожалению, уже не позволят нормально настроить управление для космического , корабля. А главное достоинство Saitek P880 – аналоговые джойстики, продемонстриро вавшие отличное управление в гонках.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Шифты: 2

Дополнительные програ<u>ммируемые</u>

ключение: USB провод 1.8м Питание: USB







Thrustmaster Dual Analog 3 вполне можно назвать универсальным. Хорошая, продуман-ная эргономика, приятный дизайн и удобное управление. В играх показал себя только с лучшей стороны. Быть может он , не для файтингов, которые на PC уже практически вымерли, но зато с уверенностью можно сказать, что шесть дополнительных шифтов (четыре под указательными и два под сред ими пальцами) и точные ана логовые джойстики позволят легко управлять даже самым авороченным космическим крейсером. Лучшая покупка.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Шифты: 6

Дополнительные программируемые

дключение: USB провод 1.8м Питание: USB





Saitek Rumble P2500 еще раз подтверждает назначение сво-его младшего брата, *P880*. Обратная связь умеет воспроизво дить самые разнообразные эффекты. Все столкновения, езда по пересеченной местности и заносы были правильно восп-роизведены. Кататься в **NFSU2**, управляя этим геймпадом было настолько интересно, что это заняло довольно значительную часть времени отведенного на тестирование. Если ты ярый поклонник исключительно ар-кадных гонок — рекомендуем присмотреться к этому «инструменту».

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Шифты: 2

цключение: USB провод 1.8м

Питание: USB







Logitech WingMan Rumblepad геймпад, вызвавший больше вопросов, чем ответов. А ответ один. Этот пад дольше всех остальных находится на рынке. В то время как конкуренты вы-пускают новые версии, **Logitech** продает эту. Да, недостатков много, тем не менее, 2 аналоговых джойстика без встроенных кнопок вполне пригодны для управления транспортным средством даже в нетрезвом виде. Из-под пальцев они не выскакивают и на воздействие реагируют нормально. Зачет. А ведь когда-то, эта модель была лучшей..

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Шифты: 2

полнительные программируемые пки: 1 + аналоговый ползунок

опки в миниджойстиках: нет

Подключение: USB провод 1.8м

Питание: USB



[161] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

вот сила вибрации не впечатлила. При этом оказалось, что в настройках по-умолчанию мошность выставлена на максимум, в то время как у других падов с функцией Rumble был еще 30-50% запас.

Logitech WingMan Rumblepad

Материал - обыкновенный пластик. Покрытия нет. Даже аналоговые джойстики, имеющие вогнутую поверхность, из пластмассы. Шесть небольших, практически прямоугольных Fire-buttons, выстроились в две дуги. Несколько более правильное расположение, чем двумя линиями, как у контроллеров Saitek. Утопленный в рукоятку D-Pad в принципе удобен, но есть и более удачные решения. Всего 2 шифта делают этот геймпад полностью непригодным для использования в условиях невесомости. Одна дополнительная кнопка между D-Pad и

левым стиком, видимо, призвана заменить кнопку, отсутствующую в этом самом мини-джойстике. Над правым шифтом расположен аналоговый ползунок. Он может быть использован, к примеру, для управления мощностью двигателя самолета.

В центральной части корпуса находятся кнопки Mode(Digital) и Rumble. Об обратной связи будет сказано далее, в обзоре модели Logitech Cordless Rumblepad 2. Она у них идентична.

Asus XitePad

Устройство обладает потрясающей эргономикой, геймпад как будто сливается с руками. Продуманно все: матовый пластик и рифленые резиновые вставки под ладони, удобный D-Pad с подсветкой. Четыре fire-buttons, расположенные в небольшом углублении, достаточно быстры и упруги. Шифтов четыре штуки. Грибовидные миниджойстики из прорезиненного пластика, с небольшими углублениями в поверхности, не вызывают никаких претензий, но почему-то не имеют встроенных кнопок.

Еще шесть клавиш расположены полукругом в центре, две из них программируемые. На наш взгляд, их логичнее было бы расположить в министиках. Кнопки Turbo и Clear включают/выключают режим, при котором удержание любой клавиши воспринимается как быстрое многократное нажатие. Функция Масго позволяет присвоить одной клавише значение нескольких других, нажатых одновременно. Кроме того, Digital не только выполняет свою основную функцию, но и присваивает значения fire-buttons правому джойстику.

Ложка дегтя. Устройство обладает очень мощной обратной связью. Но она однообразна, быстро надоедает и



Из недостатков Asus XitePad программы для создания профилей управления и реализацию обратной связи. В **NFSU2** она работала очень некорректно — не срабатывала при столкновениях, но почему-то работала при стоянке на троту аре. В классе без *Rumble*, XitePad можно поставить в один ряд с *Thrustmaster Dual Analog 3.* Он также универса-лен, превосходит *Dual Analog 3* по эргономике и функциональ ности, но проигрывает по конфигурации кнопок и программному обеспечению.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дополнительные программируемы кнопки: 2

ключение: USB провод 1.8м

Питание: USB







По конфигурации кнопок Logitech Cordless Rumblepad 2 практически полностью повто-ряет *Asus XitePad*, но плохое исполнение губит хорошую идею. Возможно, этот геймпад был задуман как недорогое беспроводное устройство для детей. Но он несбалансирован по весу (центр перевешивает вперед), руки от этого быстро устают. Из игровых жанров луч-ше всего *Cordless Rumblepad 2* подошел бы для файтингов – его основное достоинство лег-кие быстрые пружинистые

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Шифты: 4

ключение: Wireless, 2,4GHz

Питание: 2хАА







Все, что касалось Saitek P880, почти полностью повторяется в этой модели. Интересной осо-бенностью реализации питания зование двух оригинальных ак-кумуляторов. Пока один находится в геймпаде, другой заряжается в подставке-приемнике С одной стороны преимущество ство можно будет, не прерыва-ясь на подзарядку, а лишь по-меняв аккумулятор. Но с другой стороны, аккумуляторы со вре-менем изнашиваются, и заменить их может оказаться нечем

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ключение: Wireless, 2,4GHz

Питание: Аккумуляторы





Wireless Dual Trigger 2-in-1

60



Thrustmaster Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1 самый технически совершенный участник сегодняшнего тестиро-вания. По конфигурации кнопок он не уступает *Thrustmaster Dual Analog 3*, а по эргономике и функциональности аналогичен Asus XitePad. Приемник однов-ременно является подставкойарядником. Когда геймпад находится на ней — происходит зарядка аккумуляторов. Из недос-татков отмечен только один. Эффекты обратной связи разнооб разны и точны, единственный (субъективный) минус – не сов сем ясное поведение в **NFSU2**.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Шифты: 6

полнительные программируемые пки: 2

Подключение: Wireless, 2,4GHz Питание: 2хАА аккумуляторы

Мини-джойстики — это важно!



В настоящий момент на российском рынке находится множество различных моделей подобных устройств. Выбор для тестирования проводился таким образом, чтобы охватить максимальный спектр геймпадов класса Analog – устройств с аналоговыми мини-джойстиками. Если ты решил купить такой себе или комуто в подарок, какой выбрать – стандартный, с обратной связью или беспроводной – решать тебе. А вот пады без миниджойстиков мы не рекомендуем покупать вообще, они уже история и место им в му-. зее, а не рядом с компьютером. Что касается теста, он построен и проведен таким образом, что даже если понравившегося тебе геймпада нет в наличии в магазинах. а ждать и искать нет желания, - ты сможешь выбрать, что тебе подходит, по ключевым, рассмотренным здесь особенностям. Дизайну, эргономике, покрытию, качеству исполнения и конфигурации органов управления и наличия каких-то дополнительных функций, естественно, исходя из того, в какие игры собираешься играть.

Настройка



Калибровка и правильная индивидуальная настройка управления — одни из главных условий успешной и комфортной игры. Описывать все возможные модели управления нет смысла, тебе стоит самостоятельно попробовать продумать разные и выбрать самую подходящую

и удобную. Калибровка для аналоговых мини-джойстиков может понадобиться, если изначально геймпад неправильно реагирует на управление ими. Оценить точность позиционирования можно в настройках драйвера (панель управления – игровые устройства). Там же можно увидеть реакцию на нажа-. тие кнопок и разобраться и настроить дополнительные функции, такие, как Macro в геймпадах Asus XitePad v Thrustmaster Rechargeable Wireless. Как правило, в калибровке не возникает необходимости, но если нужно - ее можно выполнить в настройках программного обеспечения идущего в комплекте. Там же можно настроить и сохранить профили . управления. Некоторые производители геймпадов даже изначально предоставляют наборы готовых профилей для различ-

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, http://www.nix.ru), а также компании «Бюрократ» (т.(495)745-55-11, http://www.buro.ru) и российскому представительству компании Saitek «НПФ Игалакс» (т.(495)488-24-74, http://www.saitek.ru).

иногда издает металлический треск. Да еще на геймпаде не оказалось кнопки выключения – сделать это можно только с помощью настройках драйвера.

Logitech Cordless Rumblepad 2

Этот беспроводной геймпад монотонно-черного цвета работает от двух АА батареек на частоте 2.4GHz и на дистанции до 10-ти метров. Устройство оставило преимущественно негативное впечатление. Специального покрытия нет, к тому же из-за коротких, слишком сильно изогнутых вниз рукояток пад не очень удобен. D-Pad имеет люфт и кажется разболтанным. Четыре fire-buttons и столько же шифтов при нажатии отдают в корпус щелчками. В центральной части находятся еще 2 программируемые кнопки и переключатель Mode (Digital). Миниджойстики со сплющенной поверхностью и текстурированным покрытием слишком мягкие - в процессе игры управление ими практически не превосходит D-Pad.

Кнопка Vibration – не только включает/выключает *Rumble*, но и при удержании заставляет пад вибрировать. Реакция обратной связи в **NFSU2** корректна, но для этого потребовала дополнительной настройки в свойствах устройства.

Saitek P3000 Wireless Pad

Еще один старший брат P880. В этой версии он обретает свободу от проводов. Передатчик работает на частоте 2.4GHz и обеспечивает устойчивую связь на расстоянии до 10-ти метров. Приемник является одновременно подставкой и «зарядкой». Всего в комплект входит два аккумулятора. Отличительной особенностью *P3000* является небольшой ЖК-индикатор, показывающий состояние кнопки Digital и заряд аккумулятора. Обращает на себя внимание и дополнительная кнопка Scan – поиск приемника. Функции *Rumble* в устройстве нет.

Thrustmaster Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1

Прорезиненные рифленые вставки, текстурированный пластик, D-Pad с с подсветкой, функции Tubo и Macro, точные мини-джойстики, четыре быст-

рых fire-buttons и шесть шифтов. Кстати, последние находятся под средними пальцами и изначально настроены дублировать слайдер правого мини-джойстика (крайние дальнее и ближнее положения). А кнопка Analog (Digital) переключает оба стика

Передатчик работает от двух АА аккумуляторов, на частоте 2,4GHz. Специальный трехпозиционный переключатель на корпусе активизирует включение геймпада или обратной связи. В положении VIB Low достигается вполне устойчивый сигнал на расстоянии до 10 м, а кнопка Connect включает/выключает соединение.

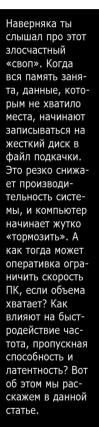
выводы

Награду «Лучшая покупка» в нашем тестировании получает проводной Thrustmaster Dual Analog Gamepad 3. «Выбор редакции» мы отдаем беспроводному геймпаду Thrustmaster Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1. Отдельных комплиментов заслуживает Saitek P2500 Rumble Force Pad за самую реалистичную реализацию обратной связи.

04 / АПРЕЛЬ / 2006 [163]

ONEPATUBHO OF ONEPATUBKE

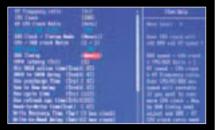
ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ 034



Double Data Rate

Нехватка пропускной способности шины памяти всегда беспокоила компьютерщиков. Острее всего этот вопрос встал во времена процессоров шестого поколения (Pentium II/III, K6 Athlon). Самым быстрым стандартом тогда был *DIMM* SDRAM PC133. Ha частоте 133MHz обеспечивалась пиковая пропускная способность в 1017 Mb/s. Это было более чем в два раза меньше теоретических максимальных требований системы. Тогда было представлено несколько разработок, и самой «живучей» из них оказался стандарт Double Data Rate (DDR). В нем пропускную способность памяти увеличили вдвое, изменив сигнал таким образом, чтобы стала возможной передача двух бит за один такт. Так системная шина и память смогли работать на одной и той же частоте, при этом «ширина» шины памяти оказалась вдвое больше, чем у системной. Разрядность шины DDR, как и у SDRAM, 64 бита. Грубо говоря, это значит, что информация передается по 64 каналам одновременно. Значение DDR400, например, соответствует частоте памяти 400МНz и 200МНz скорости системной шины. Пропускная способность равняется произведению ширины шины памяти на частоту и обозначается РС3200, что соответствует 64x400x10^6 = 25600Mbit/s или

ТАЙМИНГИ



Один из способов разгона, используемый оверклокерами, – подборка оптимальных таймингов памяти. Их значения поочередно поничаются в BIOS, и если память по своим физическим характеристикам оказывается неспособна нормально работать с заданными задержками, значение меняют обратно. Конечно, система может вообще не включиться – в этом случае придется лезть обнулять BIOS. Таким образом, можно получить до 2–3% прироста производительности.



увеличения пропускной способности без увеличения частоты - применение двухканального контроллера памяти. Этот вариант предусматривает использо-. вание двух схожих по характеристикам модулей памяти, которые воспринимаются системой как один со 128-разрядной шиной. Слабым звеном в таких системах может стать связь контроллера с процес-сором. Если ширина системной шины рассчитана под используюшийся станларт увеличение частоты памяти не повысит общую производительность



Массовое внедрение многоядерных процессоров спровоцирует новый виток в развитии памяти. Сам понимаешь, таким «много» будет мало! Конечно, выходов для компьютерной индустрии в данном случае достаточно. Так Sony в своей Play Station 3 уже использует XDR, передающую 8 бит за такт, а на топовые видеокарты вовсю ве-шается 256bit GDDR3, работаюшая на частотах до 1,4GHz.

3200Mb/s. Асинхронный режим (когда частота оперативки не совпадает с частотой системной шины) усложняет работу и не дает прироста производительности. В этом случае памяти приходится «ждать» отстающие по частоте данные, приходящие от процессора или в обратном направлении.

Латентность (Тайминги)

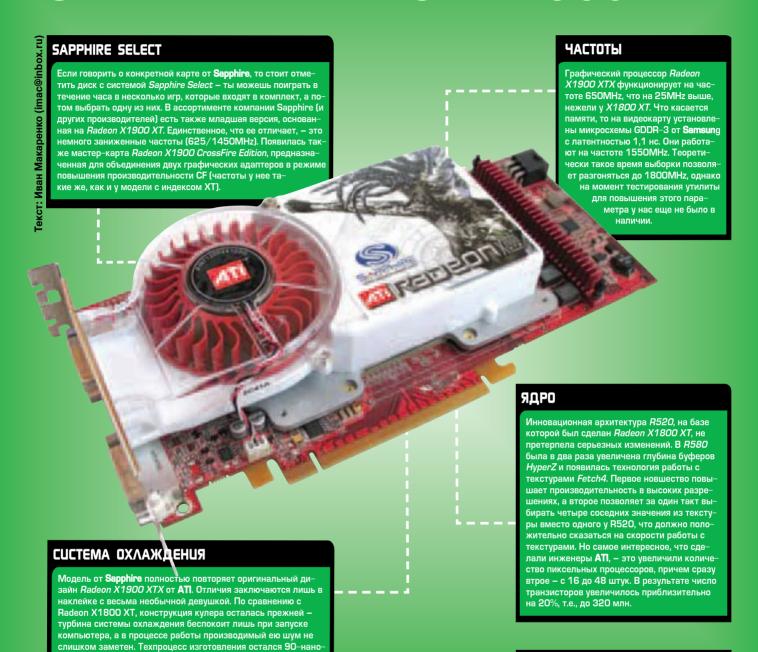
Чтение и запись в оперативной памяти не происходит мгновенно, а требует времени на обращение к определенному адресу и вывод содержимого ячеек. Величинами, характеризующими задержки, являются тайминги. Они определяются количеством тактов, необходимых для этих операций. Латентность - временная характеристика тех же величин. Измеряется в наносекундах (ns). Запись таймингов имеет вид 2.5-3-3-6. Задержка RAS-to-CAS - вторая по счету, она равняется времени, которое необходимо для активации строки адреса памяти. CAS - первое число в записи таймингов - время выполнения команды чтения. После чтения необходимо деактивировать строку - это время задержки Ras Precharge, третий параметр. И максимальное число тактов, в течение которых строка должна быть активна (Active-to-Precharge), - четвертая величина.

DDR2

DDR2 - новый, активно внедряемый стандарт памяти. Компания Intel уже перевела на него свои чипсеты, а у АМД переход на него планируется в середине 2006 года. Физически ячейки памяти DDR2 работают на более медленных частотах, но в стандарте реализована выборка сразу четырех бит за такт. Дополнительное устройство - мультиплексор преобразует эти четыре бита в два на удвоенной частоте, и передача данных осуществляется по такой же, как у DDR 64-разрядной шине. Так теоретическая пропускная способность на тех же частотах оказывается в два раза больше, но значительно возрастают задержки обращения к памяти. Технически DDR2 проще, чем DDR, дешевле в производстве и потребляет меньше энергии, но из-за большой латентности реальное преимущество по скорости над DDR400 имеет только стандарт DDR2-800.

[164] 04 / ANPEND / 2006

SAPPHIRE RADEON X1900 XTX



СПЕЦИФИКАЦИИ

- интерфейс подключения к ПК: PCI-E 16x;
- графический процессор: ATI Radeon X1900 XTX;

метровым, однако благодаря новым энергосберегающим тех-

нологиям Radeon X1900 тепловыделение не увеличилось

- кодовое название графического про-цессора: R580;
- число пиксельных/вершинных конвейеров: 48/8;объем памяти: 512Мb;

- тип памяти: GDDR-3;

- разрядность шины видеопамяти: 256bit;
 техпроцесс: 0,09 мкм;
 частота ядра: 650MHz;
 частота памяти: 1,56GHz;
 разъемы: 2xDVI, S-Video (TV-Out, VIVO, HDTV).
 цена: \$649.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

По результатам наших тестов впервые одиночный видеоадаптер без разгона бе-рет планку в 10 тысяч «попугаев» в 3DMark05 – 10280 очков (процессор AMD Athlon 64 3800+). В F.E.A.R. ситуация также революционная— в одной из самых сложных для графических адаптеров игр даже в тяжелом режиме (1600x1200,4xAA, 16xAF), правда, с выключенными мягкими тенями, Radeon X1900 XTX показывает достойные 47fps. При тех же настройках (1600х1200, 4хАА, 16хAF) можно играть и в Call of Duty 2 – 52,5fps. Что касается *Quake 4*, то тут ситуация более чем комфортная – с включенными сглаживанием, анизотропной фильтрацией и том же разрешении число кадров в секунду составляет 96,2.

165 04 / АПРЕЛЬ / 2006

Все мы, прогуливаясь по центральным улицам города, видели, как художники предлагают свои услуги в написании портрета карандашом или в цвете. Многие из них рисуют шаржи - за небольшой промежуток времени и энную сумму денег ты получишь красочный, забавный и одновременно похожий на оригинал портрет, но с более яркими чертами лица и одежды. Кто из нас не хотел бы повесить на стенку такой портрет или подарить шарж своим друзьям и родственникам? Тем более что на носу 1 апреля. Однако можно не прибегать к услугам художников. Попробуем создать шарж своими руками на компьютере.

СОЗДАНИЕ ШАРЖЕЙ

Учимся создавать шаржи

Давай определимся, как же вообще создают шарж? Сначала выбирают самые узнаваемые черты лица, а затем их преувеличивают, добиваясь и комического эффекта, и схожести одновременно.

Что же нам понадобится для изготовления такого портрета дома, на компьютере, да еще и при полном отсутствии таланта художника? Необходим исходный снимок человека, на которого будем создавать шарж, необязательно именно «портрет», можно и любое другое фото, например групповое или из домашнего архива. Желательно, чтобы лицо человека, на которого будем создавать шарж, было хорошо освещено. Предпочтительней использовать цифровое фото, но при отсутствии такого сгодится и обычный распечатанный снимок нам придется лишь предварительно отсканировать его и сохранить на жестком диске.

Теперь определимся, какие программы нам понадобятся. Нам поможет хороший редактор изображений (я буду использовать **Adobe Photoshop**

CS), но его для нашей цели вполне могут заменить и другие редакторы, которые способны менять яркость и контраст, насыщенность и размер изображения (например, FastStone Image Viewer), и программа для деформации изображений (я буду использовать Cartoonist). Adobe Photoshop я выбрал потому, что это один из самых удобных и одновременно профессиональных (что не так часто встретишь) пакетов для обработки изображений, позволяющий делать с ними практически все, что нам может понадобиться. Если про Adobe Photoshop и другие редакторы многие из вас и так знают, то о программе Cartoonist слышали немногие. Итак, Cartoonist - это утилита, позволяющая неискушенному в рисовании шаржей человеку создавать потрясающие фото-карикатуры с помощью эффекта деформации изображения. В Cartoonist используются новейшие алгоритмы этой процедуры, поэтому шаржи получаются очень смешными и забавными, но, тем не менее, «оригинал» после деформации выглядит очень естественно.

Теперь, когда выбор необходимых программ сделан, а нужная фотография ждет своего часа на жестком диске, приступай к созданию шаржа. Для начала я предлагаю открыть будущий шарж в редакторе изображений для небольшой цветокоррекции и увеличения насыщенности и яркости нашего фото (мы ведь хотим получить красочный рисунок). Для этого жмем Файл -> Открыть и указываем, где искать снимок, открываем его и приступаем к обработке. Для начала, если ты считаешь нужным, можно повысить насыщенность изображения - нажимай Изображение -> Регулировки -> Оттенок/Насыщение. Появится окошко, в котором можно повысить насыщенность всего изображения или только отдельного цвета, сделать все фото более «сочным». Когда все необходимые корректировки внесены, можно смело закрывать файл (не программу), на вопрос о сохранении изменений отвечая утвердительно. Сворачиваем Adobe Photoshop на панель задач.



Helni

Конечно, описать всю технику обработки изображения для создания шаржа в домашних условиях в рамках одной статьи невозможно, поэтому тебе может пригодиться помощь самих программ, в Adobe Photoshop — меню «Помощь», в Cartoonistменю «?». Также в Cartoonist есть отличная анимированная «подсказывалка» (Animated Tutorial), она доступна в том же меню, но только в online.



Предварительный просмотр

При регулировке различных параметров изображения в *Adobe Photoshop* необходимо не просто тянуть за разные бегунки во все стороны, а примерно представлять необходимый результат и сравнивать изображение в окошке Ргеуїече с намеченной заранее целью. Тогда уже, в зависимости от «непохожести» увиденного, надо регулировать нужные параметры картинки.



Сходство

При использовании **Cartoonist** тебе предстоит решить, насколько сильно будет изменена фотография. Я модифицировал фотографию достаточно для создания шаржа (я назвал его «Пират»), но так, чтобы не потерять портретное сходство с оригиналом. Ты же можешь внести намного больше изменений, в том числе на более мелких деталях (губы, разрез глаз).

Теперь запускай утилиту Cartoonist. Именно в ней мы будем создавать основу для готового шаржа. Интерфейс программы интуитивно понятен и дружелюбен, поэтому работать с ней легко и удобно. Нажимай Open Images на главной панели и открывай фотографию. Для большего удобства в Cartoonist предусмотрены кнопки масштабирования (мелкие детали удобнее прорабатывать, увеличив изображение, а крупные изменения вносить, имея перед глазами всю или почти всю фотографию). Теперь обратим внимание на бегунок Warp Radius - он отвечает за размер курсора-окружности, с помощью которого мы и будем создавать шарж, растягивая, сжимая, в общем, деформируя наше изображение. Кнопка Default вернет исходное значение радиуса курсора - она очень помогает, когда надо подобрать оптимальный вариант размера курсора. Ну что ж, теперь почувствуй себя художником и твори! Только не перестарайся, ведь наша цель - шарж, а значит, сходство с оригиналом должно остаться.

Когда ты останешься довольным получившимся наброском, можно идти дальше. Для этого жмем File -> Save as... и сохраняем заготовку для шаржа под другим именем (чтобы не заменить исходное изображение, вдруг ты решишь создать еще одну карикатуру из той же фотографии). Появится окошко, в котором можно поменять качество сохраняемой картинки и указать нужно ли остав-



COBET

Самое интересное в работе с фотографиями на компью . тере вообще и в создании шаржа в частности – полная свобода действий. На ПК ты можешь следать с фотогравсе. Тебя, в отличие от художника-портретиста, не ограничивает несовершенство материалов, невозможность быстро исправить ошибку. У «компьютерного» художника цена ошибки намного ниже, ты всегда можешь отменить одно или несколько лействий или вообще начать все с нуля, не потеряв много времени и средств. Поэтому расслабься, сядь в любимый стул или кресло, включи музыку и твори. Не огнивай свою . фантазию. Ты ведь теперь художник. Пробуй все новые и комбинации, навер-няка хотя бы одна из них понравится тебе и твоим близ-ким! Ты можешь сохранить букваль но все варианты, а

потом уже выбрать

лvчший.

лять ли информацию EFIX (данные о том, каким фотоаппаратом был сделан снимок, в какой программе создавался и т.д.)? Рекомендую оставить эти параметры как есть. Теперь можно смело закрывать Cartoonist. Теперь нам надо придать такой вид нашему шаржу, чтобы тот максимально походил на рисунок настоящего художника. Для этого в Adobe Photoshop нам нужно открыть созданный в Cartoonist файл. Далее ты можешь действовать по своему усмотрению, благо Adobe Photoshop открывает безграничные просторы для фантазии. Преврати свое фото в набросок цветными карандашами (Фильтра Artistica Colored Pencil) или в картину, нарисованную красками (Фильтра Artistic a WaterColor). Предлагаю остановиться на последнем варианте. В появившемся окне настроек фильтра WaterColor выставляй следующие значения: Brush Detail = 12, Shadow Intensity = 3, *Texture* = 2, эти параметры показались мне оптимальными, но ты можешь их менять на свое усмотрение, наблюдая полученный результат в окошке слева

от настроек фильтра. Нажимай

ностью готовый шарж, сделан-

ный своими руками, да еще и

совершенно бесплатно. Сохра-

няем его - Файл -> Сохранить.

Осталось только распечатать ка-

рикатуру (дома или в фотолаборатории) и поместить ее в рам-

ку. Чем не приятный подарок близким к ближайшему

празднику 1 Апреля?

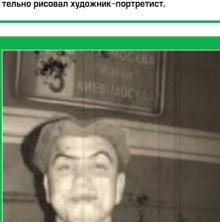
ОК. Теперь перед тобой пол-



Перед тем как что-то создавать, неплохо изучить чужой опыт в этой области. Чтобы создать хороший шарж, лучше сначала посмотреть чужие работы, например http://wa-corp.narod.ru/politics.htm



После окончательной обработки наш шарж выглядит естественней, как будто его действительно рисовал художник-портретист.



Главное в обработке фотографий, не важно для создания шаржа или просто чтобы придать ему более завершенный вид, — это проявлять свою фантазию, не бояться экспериментировать и пробовать неожиданные комбинации. Иногда лучший результат получается после применения совершенно нового для тебя приема.

COOL ATTITUDE



Фильтры

Фильтров для конечной обработки изображения в Adobe Photoshop существует целое множество. Можно, например, имитировать рисунок на холсте (Texture), добиться эффекта рисования мелом и углем или простым карандашом (меню Sketch). Среди фильтров реально найти имитацию практически любого вида красок (масляные, акварельные).



Окраска

Если у тебя уже был опыт обработки изображений в **Photoshop**, то смело применяй свои знания для обработки будущего шаржа. Например, ты мо-жешь изменить цвет глаз, выделив «Волшебной палочкой» область зрачка и поменяв оттенок выбранной области с помощью настроек из меню Изображение а Регулировки, или размыть фон для большего акцента на самом портрете.

04 / АПРЕЛЬ / 2006 [167]

FAQ MAINTENANT

Привет! Фрукты по утрам полезны для здоровья, а свежий выпуск F.A.Q.'а поможет твоему «железному другу». Отправляй нам свои вопросы по электронной почте или оставляй сообщения на форуме. Мы, JeForce и MegaZver, постараемся оживить твою систему.

Приветствую вас, о великие покорители бездушных машин, JeForce и MegaZver! Хотя нет, пожалуй, не бездушных. Порой эти машины ведут себя, как люди, и без должного к ним отношения не работают. Суть просьбы: не могли бы вы объяснить, что такое бит-маппинг, антиалиасинг, анизотропная фильтрация и тому подобные опции? Хотелось бы знать, как они влияют на скорость в играх, и как каждая из этих опций при включении работает, т.е. саму суть процесса (естественно как можно проще). И еще — каким образом можно увидеть в игре, что включен, например, бит-маппинг. Кажется все.

С уважением к умным головам, SlidE из Мурманска.

Привет!
Попытаемся вкратце рассказать. Anti-Aliasing (антиалиасинг) – это так называемое «сглаживание» изображения. Функция видеокарты, призванная уменьшить «эффект лестницы», возникающий на диагональных и округлых линиях.



Чтобы избавиться от этих ступенек, графический адаптер рассчитывает изображение в более высоком разрешении. Например, в режиме АА 2х2 при 800х600 картинка будет рассчитываться как 1600х1200. Поэтому антиалиасинг является очень ресурсоемким процессом для ускорителя. Что касается Anisotropic filtering, то анизотропная фильтрация учитывает направление наклона текстуры по отношению к камере. Простой пример: плитка на полу или шахматная доска – без АF цвет текстуры под наклоном рассчитывается неправильно и изображение «идет полосами». Віт Марріпд – техника создания изображения на экране, с помощью которой определяется светимость каждого пикселя. Пример: свет от фонарика освещает не только круглое пятно, но еще и рассеивается, постепенно переходя к цвету неосвешенной поверхности.





Помогите, пожалуйста, решить такию проблеми. Процессор у меня AMD Athlon 64 3200+, кулер от Zalman (т.е. температура не больше 40 даже под нагрузкой), мама EDOX HA NFOICE4. XOTEN DABOTнать проц. В биосе по умолчанию стоит множитель 10 (max) и частота 200 MHz. Meняю частоту до 220МНг - все нормально разгоняется до 2200МНг. Как только превышаю 220МНг - частота автоматически сбрасывается на 200 и все!!! Не дает разогнать, хотя я знаю, что Alhlon гонится очень хорошо.

Антоха

Привет! Мы уже неоднократно обращали внимание читателей на то, что при разгоне не стоит забывать о «мелочах»: напряжении на процессоре, частоте и таймингах памяти, частоте шины HyperTransport. Процессор у тебя не гонится выше 2200МНz из-за того, что вместе с поднятием частоты FSB поднимается и рабочая частота памяти. Здесь есть два варианта дальнейшего развития событий. Или менять множитель на памяти, чтобы она работала на более низких частотах, и компенсировать это еще большим увеличением частоты FSB. Или же увеличить тайминги (это даст возможность небольшого поднятия FSB). А лучше все делать в комплексе. Да, и не забудь про множитель HyperTransport - при повышении частоты FSB выше 230МНz, скорее всего, придется снизить его до х4.

Привет правильному журналу! Пожалуйста, помогите мне с моей бедой. Я купил новый привод DVD+RW NEC ND-3540A, он нормально работал несколько месяцев. Но както раз, при записи CD-RW в NERO 6, привод в конце процесса выдал ошибку. После этого он перестал читать CD, хотя DVD читает превосходно. Такая же участь постигла до этого и DVD+CD-RW LG 4521B. Выручайте! Что мне делать?

Макс.

Здравствуй! Что делать? Если гарантия еще не кончилась – не откладывать в долгий ящик и бежать в сервис-центр. А если кончилась, то сходить за новым «резаком». Проблема в

том, что лазер, предназначенный для работы с CD, вышел из строя. Причинами тому могли быть или брак (хотя NEC этим не славится), или слишком усердное использование девайса для записи. Пишущие приводы имеют свой ресурс и предназначены для домашнего использования (периодической записи, а не по 20-30 болванок за раз), то есть это не станок для «прожига» дисков.

Здравствуйте, ЈеБогсе и MegaZver! У меня проблема с драйверами для BUQIOXU (Noname Radeon 9600 Pro-128Mb). Дрова Catalyst не ставятся - появляется сообщение, что не найдено девайсов ATI. Тогда я поставил драйвера Omega (на основе Catalyst) - сначала они работали, но, начиная с версии 4.11. не работают, из-за этого глюки в играх и некоторые просто не запускаются. Помогите, пожалуйста, подобрать драйвера! U второй вопрос — я хочи сделать апгрейд. Напишите, что мне лучше купить для игр (конечно, не все самое дорогое), а хорошию среднюю конфигирацию. Моя система: **Npoyecop** AMD Alhlon XP 1600MHz (12 x 133) 1900+, nnaта Gigabyle GA-7VA-С (5 PCI, I

Процесор AMD Amion XP
1600MHz (12 x 133) 1900+, плата Gigabyte GA-7VA-C (5 PCI, 1
AGP, 3 DDR DIMM, Audio), память
512Mb (DDR SDRAM), видеоадаптер ATI RADEON 9600 Series.

Николаев

Привет!
Подбором драйверов заниматься не стоит. Если не ставятся официальные дрова Сatalyst, то нужно сдавать адаптер по гарантии (если она еще есть). Поскольку тут дело, скорее всего, в BIOS'е видеокарты. Обратись со своей проблемой в сервис центр или попытайся перепрошить BIOS самостоятельно.

Инструкции к BIOS можно найти тут http://www.www.radeon.ru.

Пару слов по апгрейду. Процессор твой уже слабоват для современных игр и стоит его заменить, лучшим выбором будет Athlon 2500+ 512Кb (с его дальнейшим разгоном до 3200+). Планочка памяти на 512Мb также лишней не будет. Ну и конечно видеокарта давненько нуждается в замене – например, AGP-версию GeForce 6600/6600GT (в качестве бюджетного варианта – Radeon 9800 Pro). С таким апгрейдом

[168] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

твоя система неплохо покажет себя в современных играх.

Здравствуйте!

Слезная просьба - помо-CUTP Собрали системник, а в современные игры невозможно игоать. В 30 поиложениях, таких. как Splinter Cell Chaos Theory, Black & White 2, Silent Hill 4 u gp. на экране возникают помехи. Не знаю, как точно их назвать. Мерцают объекты, начинают вылезать то палки, то треугольники, которые заполняют весь экран. Иногда мелкие и крупные полосы по всему экрану. Пробовали менять драйвера (ставили ATI Catalyst 5.5 и 5.9) и перецстанавливать *DirectX* - ничего не помогает. При установке этих игр на системники с другими видеокартами таких проблем не возникает. Также после установки Display Drivers c gucka Gigabyle Technology, Version 4.0, который прилагался к видеокарте Radeon X 800 (GV-RX80256D). - ATI Catalyst Control Centre npu каждой загризке или обращении к неми выдает сообщение об ошибке: «A Fatal error occurred. However. mscorees.dll could no be loaded to display the appropriate error message. Please reinstall the NET Framewrk».

> С уважением, Меss

Привет! Такие артефакты появляются в результате перегрева памяти видеокарты или при наличии «битых» конвейеров в чипе графического адаптера. В первом случае необходимо позаботиться о должном охлаждении видеоускорителя. Это можно сделать посредством установки дополнительного кулера на обдув или позаботиться о хорошей циркуляции воздуха в системном блоке. А во втором - обратиться по гарантии с просьбой заменить этот экземпляр. Чтобы Catalyst Control Centre работал нормально, надо установить Microsoft NET Framework. Он должен находиться на том же диске с драйверами или же его можно скачать с сайта http://www.microsoft.com.

Здравствуйте, JeForce и МедаZver! Мой CD/DVD-ROM отказывается проигрывать DVD диски. Он их не определяет. Вот, например DVD Xenus. Запускает-

ся он у меня после того как я его оставлю в дисководе до утра. Утром включаю — только тогда он распознает. Помогите, пожалуйста.
Заранее спасибо!

Влас. Здравствуй! Попробуй воспользоваться специальными чистящими средствами для приводов. Возможно, просто там скопилась грязь. Но, скорее всего, твой привод уже отработал свое - и перегревается при работе. Как правило, эти устройства нормально работают от 1,5 до 2,5 лет, в зависимости от частоты использованья, ну и качества комплектующих. Сейчас новый привод стоит порядка 700 рублей.

Здравствуйте! У меня есть несколько вопросов. Сильно ли влияет оперативная память на производительность компьютера? Сколько лучше ставить модулей? Надо ли мне добавить еще планку, если у меня уже есть 512Mb? И последний вопрос — можно ли разогнать оперативку (2х256Mb PC 3200 DDR SDRAM)? Если да, то как? Заранее спасибо за ответ!

Nikita

Привет! Оперативная память довольно существенно влияет на производительность системы, особенно ее количество. Так что, лишние 512Мb тебе совсем не помешают. Для современных игр 1Gb памяти уже стандарт. Лучше ставить два модуля, чтобы они работали в двухканальном режиме (Dual-Channel). ОЗУ можно разогнать путем увеличения ее рабочий частоты, а также снижением рабочих таймингов.

Привет GeForce и MegaZver! У меня проблема. А именно: я хочу поменять видюху nVidia GeForce FX 5200 на nVidia GeForce 7800 GTX, но у меня мать с AGP, а надо с PCI-Express. Если я поменяю мать с PCI-Express, то можно ли мне переставить старый процессор на нее (у меня стоит Intel Pentium 4 3,0GHz 5-478 IMb 800MHz). И если можно, то посоветуйте мне, какую «мать» брать. Заранее благодарю.

Денис
Здравствуй!
Да, ты сможешь поставить процессор на новую мате-

ринскую плату с поддержкой PCI- Express. При условии, что новая материнская плата будет с *Socket 478*. Например, ASUS P4GPL с чипсетом Intel i915.

Здравствуйте, уважаемые JeForce и MegaZver! Я слышал, вышел новый слот *PCI Express*. Он нужен для видеокарты? Не могли бы вы рассказать побольше о нем?

Алексей Москалев.

ивет! Странно, что ты только сейчас о нем вспомнил. Стандарт РСІ Express хоть и новый, но уже плотно вошедший в нашу жизнь. В будущем ожидается переход на этот разъем и других комплектующих, но пока в этом нет необходимости. Смена интерфейса AGPx8 на PCI Express производителями видеокарт была обусловлена ограниченной пропускной способностью первого. Интересной особенностью PCI Express является то, что длина разъемов варьируется в зависимости от числа линий - х1 (очень маленький, сейчас часто встречается на новых материнских платах и предназначен для vcтановки периферийных устройств). Слот х16, используемый для установки видеокарт, сопоставим по размерам с обычным разъемом РСІ или AGP. Эффективная полоса пропускания PCI Express x1 ~220Mb, a x16 уже ~3200Mb.

Привет, «РС Игры»! У меня следующие траблы с компом. Когда я включаю
кнопку на системнике, ничего не
происходит (монитор как моргал
перед включением, так и моргает). И мне приходится его перезагружать снова и снова, пока
он окончательно не включится
или винда не полетит. Мне уже
надоело переустанавливать
«ось» каждую неделю. А с новой
операционной системой
все то же самое. Помогите решить эту проблему!

Alex P.

Привет! Проблема не в **Windows**'е. Просто твой блок питания (возможно, noname или просто слишком старый) не может выдать достаточной мощности для пуска системы. Поменяй свой БП на девайс от более именитого производителя мощностью не менее 300-350W.

Если ты хочешь снизить уровень шума от компьютера, наклей тонкие листы поролона на боковые стенки системного блока. Надо раздобыть двусторонний скотч и тонкий поролон (2-3 мм толщиной). Снимаем боковые крышки, приклеиваем с внутренней стороны скотч, затем отдираем защитную пленку со второй стороны и плотно прижимаем к скотчу лист поролона. Чтобы не ухудшить циркуляцию воздуха внутри корпуса, рекомендуется на месте щелей (если они есть) прорезать дырки. Для уменьшения шума системный блок можно также поставить на кусок поролона.

Рекомендуем выставлять максимально возможную частоту обновления экрана, которую поддерживает твой монитор для установленного разрешения. Это способствует меньшей утомляемости глаз

Если ты изменил настройки BIOS у материнки, а после система отказалась работать (не срабатывает даже POST) – еще не все потеряно. BIOS можно обнулить – на материнской плате поищи перемычку или кнопку.



04 / АПРЕЛЬ / 2006 [169]

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

- 1. Заполнить купон и квитанцию
- 2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
- 3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:

8-495-935-70-34 (для москвичей) **и 8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).

Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

780р — за 6 месяцев **1500р** — за 12 месяцев

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН Į Прошу оформить подписку на: □на журнал РС ИГРЫ + 3 CD Пна журнал РС ИГРЫ + DVD начиная с 2006г. Доставлять журнал по почте на домашний адрес Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г Москве) Подробнее о курьерской доставке читайте ниже (отметьте квадрат выбранного варианта подписки) Ф.И.О. дата рожд. АДРЕС ДОСТАВКИ: область/край город улица корпус квартира/офис телефон (e-mail сумма оплаты

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

вещение	ИНН 7729410015 OO	O «Гейм Лэнд»
	зао ммб	
	p/c № 40702810700010298407	
	к/с № 3010181030000000545	
	БИК 044525545	КПП - 772901001
	Адрес (с индексом)	
	Назначение платежа	Сумма
	Оплата журнала «	»
	С	2006г.
ассир	Ф.И.О.	
	Подпись плательщика	
	ИНН 7729410015 OO	О «Гейм Лэнд»
итанция		O «Гейм Лэнд»
витанция	зао ммб	O «Гейм Лэнд»
итанция		O «Гейм Лэнд»
итанция	3AO MMБ p/c № 40702810700010298407	Ю «Гейм Лэнд» КПП - 772901001
итанция	3AO MMБ p/c № 40702810700010298407 к/с № 30101810300000000545	
итанция	ЗАО ММБ р/с № 40702810700010298407 к/с № 30101810300000000545 БИК 044525545	
витанция	ЗАО ММБ р/с № 40702810700010298407 к/с № 3010181030000000545 БИК 044525545 Плательщик	
итанция	ЗАО ММБ р/с № 40702810700010298407 к/с № 30101810300000000545 БИК 044525545 Плательщик Адрес (с индексом)	КПП - 772901001
витанция	ЗАО ММБ р/с № 40702810700010298407 к/с № 30101810300000000545 БИК 044525545 Плательщик Адрес (с индексом) Назначение платежа Оплата журнала «	КПП - 772901001
итанция	ЗАО ММБ р/с № 40702810700010298407 к/с № 30101810300000000545 БИК 044525545 Плательщик Адрес (с индексом) Назначение платежа Оплата журнала «	КПП - 772901001 Сумма

<u>ПУТЕВОДИТЕЛЬ</u>

РУБРИКА КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ / АПРЕЛЬ 2006









на диске **CKOPOCTHOE** прохождение:

прохождения:

- Магия Крови
- Проклятые Земли: Затерянные в Астрале
- Хроники Нарнии
 Knights of the Temple II

- ArtMoney PRO 7.12
 ArtMoney SE 7.12
 GameWiz 32 + Trainer Kit 1.43 + 1.1 • WinHEX 11.5 SR-3

ТРЕЙНЕРЫ

- 25 to Life
- Dynasty Warriors 4
 Empire Earth 2 The Art of Supremacy

 Mark Ecko's Getting Up
- Cntents Under Pressure
- Star Wars: Empire at War
- Stubbs the Zombie in Rebel
- without a Pulse
 TOCA Race Driver 3

доровеньки булы! Всего месяц назад автору этих строк так и хотелось переиначить известнейшую фразу Пушкина «уж полночь близится, а Германа все нет» на свой лад: «уж лето близится, блокбастеров все нет». Писишникам вот уже который месяц скармливали откровенно проходные проекты (за редкими исключениями). Как следствие, снижалась прибыльность сегмента компьютерных игр. Оно и понятно - многие не хотели тратиться на ширпотреб. Но, похоже, писишные разработчики наконец-таки вышли из летаргического сна. За последний месяц они представили на суд геймерской общественности сразу несколько отличных игр: «Механоиды 2: Война кланов», Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Star Wars: Empire at War, ToCA Race Driver 3. Каждая из них заслуженно получила по «золотому кулеру», a **Dungeons & Dragons Online** вообще удостоилась звания «игра месяца» - редкая честь для MMORPG! Наблюдая за этим парадом хитов, невольно вспоминаешь отрывок из одного бородатого анекдота: «а жизнь-то потихоньку налаживается»... Всегда бы так!

В «Путеводителе» сегодняшнего номера ты найдешь гайды для наиболее заметных релизов последнего времени: «Проклятые Земли: Затерянные в Астрале», Stubbs the Zombie In "Rebel Without a Pulse", 25 to Life, The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe и Dynasty Warriors 4.

Кстати, не забудь заглянуть и на диск там опубликованы не попавшие в прошлый номер мини-гайды по «Магии Крови» и Knights of the Temple 2, а также дополнительные материалы по The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe и «Проклятым Землям».

Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

В ЖУРНАЛЕ

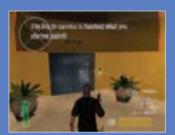


ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ: ЗАТЕРЯННЫЕ В АСТРАЛЕ прохождение всех миссий. Первым узнай о том, как выжить на острове Джигран.



STUBBS THE ZOMBIE

«РС ИГРЫ» расскажут, как правильно отвинчивать свою голову, вырывать собственный желудок и отрывать себе руку! Не ленись – прочти, авось пригодится на практике.



25 TO LIFE

Законы бандитской жизни. Нашим читателям, а также растаманам, гангстерам, проституткам и про-. стр. 202 дажным копам рекомендуется...



DYNASTY WARRIORS 4

Секреты выживания в кровопролитной средневековой битве. Стань настоящим самураем всего за

ПУТЕВОДИТЕЛЬ | ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ: ЗАТЕРЯННЫЕ В АСТРАЛЕ

ПОСЛЕ НАС ХОТЬ ПОТОП!

Текст: Александр Мельников aka Kinn

«Полностью нелинейный сюжет», «высокая интерактивность окружения», «массовые сражения войск» – эти и другие громкие обещания сыпались на игроков из пресс-релизов по игре «Затерянные в Астрале», как из рога изобилия. Тем не менее, мы получили те же самые «Проклятые Земли» образца 2000-го года, только слегка более «упитанные». Однако это дополнение все равно заслуживает подробного разбора на страницах нашей рубрики, поскольку сложность игры в целом возросла на порядок, если не на два.

Гарабление со взиломом... Нак и в реальной жизни, тут главное все сделать ная менто.

Существенных геймплейных изменений практически нет – лишь слегка сместился баланс заклинаний. Тому, кто играл в оригинальные «ПЗ», это станет заметно с первых же уровней. Также разработчики попытались снабдить героев более четкой специализацией, что внесло свои коррективы, как в прокачку персонажа, так и в тактику боев. Однако обо всем по порядку.

КРЫЛЬЯ, НОГИ... ГЛАВНОЕ ХВОСТ!

Системы повышения навыков, получения опыта и специальных умений остались прежними, однако теперь персонажу доступны лишь те навыки, которые в большей степени соотносятся с его главными параметрами: силой, разумом или ловкостью. Теперь герой с развитым атрибутом «сила» может получить такие специфические умения, как «меч», «топор», «копье», «дубины», «здоровье», «регенерация», «действия», «нагрузка». Хорошая прокачка «разума» откроет доступ к «магии огня», «магии молний», «магии кислот», «магии чувств», «магии астрала», «выносливости», «восстановлению». И, наконец, прилично развитая «ловкость» позволяет заполучить следующие скиллы: «меч», «кинжал», «лук», «арбалет», «действия», «нагрузка», «удар со спины». В отличие от оригинальной игры, получить мага с высокой грузоподъемностью или же силача-арбалетчика не получится. Учти это при выборе основного атрибута персонажа. В «ЗвА» отсутствует возможность комплектации команды. На протяжении всей игры мы будем управлять только двумя главными героями. С одной стороны, любителям прокачки одного-единственного персонажа придется несладко, ведь опыт делится пополам независимо от того, участвует ли второй герой в битвах или нет. С другой стороны, ближе к середине игры опыта будет хватать и на двоих.

Советую поэкспериментировать с прокачкой разнообразных умений. Однако в любом случае хотя бы один из героев должен иметь повышенную «ловкость». Такой выбор диктует сюжет, и от него никуда не денешься. Самым логичным развитием подопечных мне кажется связка «рукопашник/дальнобойник». При этом

воин ближнего боя должен быть ловким и обладать умением «удар со спины». А мастер дистанционных атак может быть как магом, так и лучником. В процессе прохождения повстречается очень много узких мест, где у противника не выйдет обойти рукопашника, что позволит напарнику нашего героя беспрепятственно атаковать врагов магией или засыпать градом стрел.

Как вариант, из напарника можно сделать лекаря, который будет подлечивать воина. Как бы там ни было, боевая сила группы зависит от грамотного сочетания навыков персонажей, а не от их экипировки.



СУСЛАНГЕР

Тяжелее всего придется на первых двух континентах, поскольку дизайн уровней адд-она, по большей части, рассчитан на долгое и кропотливое стелспрохождение, а нормальную экипировку поначалу днем с огнем не сыскать. Ближе к середине игры необходимость пря-



ния и ослабления противника при дется ждать долго.

Что представляют собой обе щанные «глобальные битвы»?

В некоторых миссиях ты вмес с союзными войсками будеш выступать против больших отрядсмонстров. Жалко, но управлять «братьями по оружию» нельзя.

Насколько сильно отличаютс карты локаций в оригинально игре и «Затерянных в Астрале»??

Почти не отличаются.

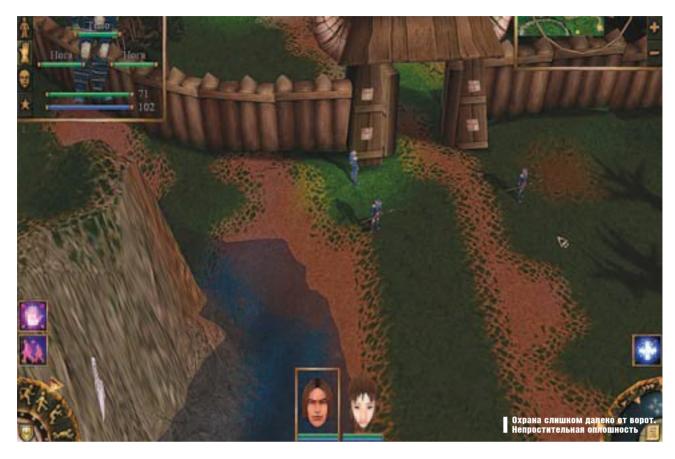
Сильно ли поменялась экипи ровка, возможности конструк тора предметов?

Конструктор предметов не пр терпел никаких изменений. О нако сами предметы пополнились некоторыми новыми образцами.

Насколько разнообразны задния убей их всех», появи лись и дополнении?

Помимо стелс-миссий и поручний типа «убей их всех», появи лись и дополнении?

Возросли ли системные требвания?

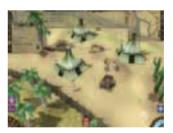


таться отпадет, и геймплей будет сводиться к тотальной зачистке всего живого.

В Суслангере можно убить практически всех монстров, даже если в строке сравнения супостата написано «неуязвим». Исключения составляют лишь драконы на окраинах континента и охраняющая какие-то непонятные святыни нечисть. Твоя основная задача в начале игры - обеспечить почти беззащитного героя нормальным оружием и броней (правда, учти, что к концу этой главы его в любом случае отнимут). Сделай это сразу же, как только получишь задание «Суслангер и его окрестности». До этого момента выход из стартового поселения охраняется мощными ребятами, обойти которых просто невозможно. Как только тебя выпустят погулять в большой мир, приступай к полномасштабной зачистке территории. Если ты играешь на легком уровне сложности, то, не прибегая ни к каким ухищрениям, вполне реально убить всех людей в первом поселке, а также пауков, гиен и гепардов. На этом этапе следует надеяться не на бронзовый нож в руке, а на функ-

Дело в том, что любой поединок каждый раз проигрывается по-новому. Если атака и защита персонажа примерно равна атаке и защите монстра (а максимальное повреждение больше показателя брони), то монстра убить можно. Но следует помнить, что, сражаясь с несколькими противниками одновременно, ты существенно снижаешь свои шансы на победу. Таким образом, следует убить стражников плантаций и людоедов, обитающих в северо-западном углу первой карты и на востоке от развалин старого города на карте «Суслангер и его окрестности». Однако если каннибалов убивать ударами со спины легко (они патрулируют территорию на больших расстояниях друг от друга - подкрасться к любому из них не составит труда), то с охранниками не все так просто. Удар со спины также действенен и против них, однако куча работающих на плантации батраков мешает подойти с тыла. Завидев нас. эти существа бегут к ближайшему стражу и докладывают о появлении чужаков. Чтобы избежать поднятия тревоги, убивай самих батраков со спины

или же стреляй им по ногам из лука, после чего нагоняй и добивай подранков.



Второго персонажа лучше оставить в начале уровня и драться в одиночку. Сражаясь в гордом одиночестве, шансы нарваться на разного рода неприятности куда ниже, нежели вдвоем. Зато ты найдешь кучу разных сундуков, бочек, саркофагов и ящиков. Чтобы открывать их, требуется неплохо развить «ловкость рук». Получаемый от открывания бочек опыт будет очень кстати, но его все равно не хватит, чтобы поднять и умения, и навыки, и еще сундучки вскрывать. Вот тут-то нам и пригодится второй персонаж. При игре на сложном уровне убивать сильных монстров придется только ударом со спины. Это довольно сложно, однако необходимо.

НЕУЯЗВИМЫХ НЕТ! ДОКАЗАНО КИРОМ

Частенько тебе будут попадаться монстры со сравнительной характеристикой «непобеди-. мый». Олнако, не взирая на этот статус, убить их вполне реаль но. Правда, особого смысла в этом нет. Ведь за таких врагов не дают ни опыта, ни награды – все усилия по уничтожению «кащеев бессмертных» пропадают в туне. Так что лучше синица в руках, чем дракон в небе.



цию «сохранить/загрузить».

ПУТЕВОДИТЕЛЬ | ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

ПОЙДИ ТУДА, НЕ ЗНАЮ КУДА

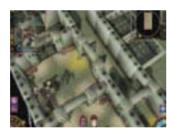
В адд-оне появились миссии. места выполнения которых не отмечаются на карте, да и сами по себе они формулируются очень нечетко. Однако их прохождение дает существенную прибавку к опыту и благосостоянию. Секретные миссии можно получить у опре деленных NPC, причем за информацию об их местонахождении тебе еще придется заплатить. Сразу говорю – на поиски уйдет немало времени, но овчинка стоит выделки. Так что дерзай, ведь подобные задания – это еще один повод исследовать все уголки карты.



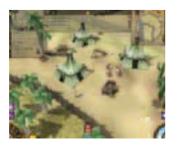




Воину обязательно поднимай умение «действия» до второго уровня. Также неплохо взять скилл «удар со спины» первого уровня. Однако прокачивать его смысла нет, поскольку по мере прохождения нанести удар исподтишка становится все сложнее – монстры начинают сбиваться в большие группы. Не забудь взять навык «нагрузка». Без него будет сложно экипироваться в тяжелые доспехи.



Главная тактика на этом континенте – тотальная зачистка всех и вся. Обрати внимание на Гадалку в локации «Черный рынок». Она дает наводки на секретные миссии. Места выполнения таких миссий на карте не указаны, однако поиски будут достойно вознаграждены – опыта за их выполнение дается немало. Перед уходом на следующий континент продай все, что у тебя есть, – иначе пропадет просто так.



ГИПАТ

Начиная с этого континента, экипированное оружие и доспехи будут переходить в следующую главу сюжета вместе с тобой. В связи с этим к экипировке персонажей следует подойти со всей серьезностью.

Первым делом доберись до лагеря орков, где находится магазин оружия и магии. Купи там каменный кинжал из кремния. Денег не жалей, ибо потраченная сумма с лихвой окупится в первой же миссии. Кстати говоря, лучшие доспехи на этом континенте собираются из шкур озерных ящеров. Правда, магические свойства этого материала оставляют желать лучшего. По возможности прикупи самый дешевый лук. Он понадобится для убийства слабых монстров, которые вместо того, чтобы сражаться, убегают под защиту более мошных неприятелей. Поначалу доспехи толком не зашишают даже от атак кабанов и волков, но через некоторое время лесных зверушек уже можно будет просто игнорировать.

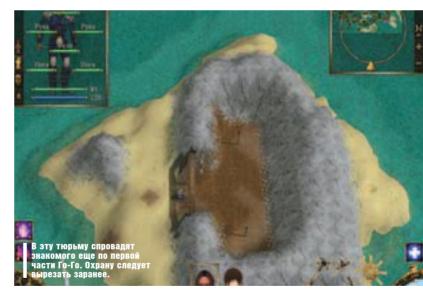
мя лесных зверушек уже можно будет просто игнорировать. Во время прохождения первой же миссии зачисти оба берега реки на карте «Дальние горы»

этого можно будет спокойно лечиться во время боя и наносить удары, сохраняясь после удачной серии атак либо загружаясь после неудачной. Зачищая берега, держись подальше от тех мест, где река впадает в озеро: велика вероятность попасть в поле зрения драконов, а с ними тебе пока точно не сплавиться.



Также уничтожь всех животных в восточном регионе (привет представителям Greenpeace!) и постепенно возвращайся к выполнению заданий. Накопив кругленькую сумму, смени свою броню на доспехи из шкуры. Чертежи стоят дешево, а при наличии шкур озерных ящеров ты оденешься в лучшие дост

пехи этого континента примерно после трех-четырех миссий. После этого следует уделить



от озерных ящеров. Если ты прокачивал воину специальное умение «действия», то убивать рептилий получится не только со спины, но и в открытую. Высокий показатель «действия» позволит наносить втрое больше ударов, что дает солидное преимущество перед противником. В начале сражений следует поражать руки ящеров, снижая тем самым их показатель «действия» в два раза. После

внимание оружию. Учти, чертеж костяного ножа стоит 20 тысяч. Кость для него находится в шахте к югу от гоблинского поселения, из которого ты будешь выручать жену вождя племени орков. Там водится достаточно панцирников, чтобы обеспечить обоих персонажей костяным оружием. Впоследствии можно будет поменять кость панцирника на кость дракона. Дорого, но оно того стоит.

[174]



Даже будучи хорошо экипированным, следует остерегаться некоторых особо опасных мест. В первую очередь, это крепость со скелетами на карте «мертвый город», а точнее главный вход в нее. Вряд ли ты выстоишь против двух-трех скелетов-офицеров. Советую занять оборону в воротах внешней стены - проход там настолько узок, что больше одного монстра через него не пролезет. Это позволяет биться с врагами по очереди. Но если уж придется воевать с несколькими противниками, помни, твоя основная цель лучники. Они абсолютно не защищены и умирают от первого же удара по голове. В то же время, показатель атаки у стрелков довольно высок. Потом переключись на магов и в конце расправься с воинами.



ингос

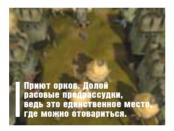
Этот континент не принесет ничего нового в плане тактики сражений. В основном, сражаться приходится против одного или двух монстров. Реже ты будешь сталкиваться с большими группами. На этом этапе героев следует усиливать магией. На оружии следует применить заклинание «ослабление», которое существенно облегчит битву с сильными монстрами-одиночками. Также неплохо будет собрать жезл с заклятием «сила», сделав акцент на долговременное действие.

Воину следует выучить специальное умение «действие» третьего уровня. Изучение навыка «нагрузка» (второго уровня) тоже не будет лишним.

Главная сложность этого этапа



в том, что лучшие материалы купить в магазине просто невозможно – их придется добывать с убитых врагов. Вообще, прохождение Ингоса сводится к типично «диабловскому» манчкинизму – следуй по сюжету, устилая свой путь штабелями трупов.



ДЖИГРАН

В финале игры монстры-одиночки будут так же редки, как снег в пустыне. Битвы «стенка на стенку» станут обыденным явлением, так что придется использовать умения всех персонажей. Но если ты не ленился на первых трех континентах и заложил хороший фундамент в виде солидного багажа опыта, приличной экипировки и мощных заклинаний, то никакой сложности заключительная часть игры не составит. В основном, придется сражаться с нежитью (которая жуть как боится огня), а в финальной битве с боссом используй каменных львов. Удачи!

ПИРАТСКАЯ Судьба

Начать свои приключения можно и в роли пирата. Это, на первый взгляд, дает несколько преимуществ. Ты не зависишь ни от одной нации, они все дружелюбно к тебе относятся, а врагов нет вообще. Однако долго в этой шкуре, как мне показалось. находиться не получится. Ведь служба у губернатора сулит неплохие деньги, стабильный оклад и повышение по службе. В нашем же случае придется быть независимым морским волком и заниматься исключительно разбойными нападениями, что успевает наскучить чрезвычайно быстро.





04/АПРЕЛЬ/2006 [175]

ПУТЕВОДИТЕЛЬ | STUBBS THE ZOMBIE

STUBBS THE ZOMBIE **IN «REBEL WITHOUT A PULSE»**

BON APPETIT!

Текст: Александр Олбут

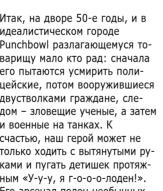
Игра Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse» предлагает нам взглянуть на проблему зомби с противоположной стороны - не хищным взором очередного фермера Джона с дробовиком наперевес, а мутными глазищами рядового мертвяка. Ты даже не представляешь, как тяжко «живется» ходячему трупу и сколько у него может быть всяких проблем в мире жестоких, бездушных людей...



Как быть с этими идиотскими танцами в полиции? Сначала шеф покажет тебе, к расположенные по аналогии шами WASD. Твоя задача – После нескольких неудачных попыток тебе предложат про пустить сцену – нажми правую



Итак, на дворе 50-е годы, и в идеалистическом городе Punchbowl разлагающемуся товарищу мало кто рад: сначала его пытаются усмирить полицейские, потом вооружившиеся двустволками граждане, следом - зловещие ученые, а затем и военные на танках. К счастью, наш герой может не только ходить с вытянутыми руками и пугать детишек протяжным «У-у-у, я г-о-о-о-лоден!». Его арсенал полон необычных,





но действенных средств, которые на первый взгляд кажутся бесполезными. Прислушайся к нашим советам, чтобы в кратчайшее время собрать целый «легион проклятых».

СРЕДСТВА САМООБОРОНЫ

Этот заголовок можно было и закавычить. Пострелять нам почти не дадут, однако зомби тем и примечательны, что способны творить чудеса подручными (во всех смыслах этого слова) материалами.

ПОЕДАНИЕ МОЗГА

Лишать простых граждан сего важного органа проще простого. Достаточно один раз стукнуть жертву перед трапезой, а вот с вооруженными придется повозиться чуть дольше. Если ты располагаешь хотя бы небольшим отрядом зомби, то я рекомендую применить следующий трюк: подтолкни своих соратников к, скажем, вооруженному силовым бластером неприятелю, а сам подберись к нему со спины. Отвлекающий маневр стопроцентно сработает. Пока жертва пытается отбиться от подступающих мертвецов, ты сможешь быстро и безболезненно с ней расправиться. У особо сильных противников (с тяжелыми ружьями, базуками или бензопилами) можно даже оторвать руку и ей же добить несчастного. Только учти, что «позаимствованная» часть тела через несколько ударов придет в негодность.



РУКОПАШНАЯ

Самый простой способ расправиться с жертвой - забить ее до смерти. Однако рукопашная занятие довольно опасное. Скажем, если с рядовыми полицейскими и учеными проблем возникнуть не должно, то вот с армией или охраной мэрии этот трюк не пройдет. Едва ли у нашего героя хватит сил даже на одного «крепкого орешка», зато беспомощных и пугливых служителей науки можно укладывать целыми пачками. Павшие от твоих рук, как и положено, через некоторое время превратятся в зомби.

ЖЕЛУДОК



Оторванный желудок действует как мощная бомба с дистанционным управлением. Бросив требуху в скопление врагов (или же просто в особо сильного противника), ты можешь активировать ее правой кнопкой мыши. Эффект не всегда смертельный, но взрывная волна в любом случае свалит противников с ног. Всего ты можешь запастись тремя импровизированными «лимонками». Чтобы пополнять их запас, следует подкрепляться свежими мозгами. Так, одна порция серого вещества сильного противника или же две порции слабого равняются одному желудку. Всегда следи за имеющейся взрывчаткой и не вскрывай черепные коробки, когда ее запас максимален. Ведь уцелевшие после

STUBBS THE ZOMBIE | ПУТЕВОДИТЕЛЬ



EASTER-EGGS

В торговом центре (уровень Punchbowl Maul) есть витрина магазинчика Тhe Frugal Hippo с эмблемой бегемота, в которой мгновенно узнается логотип Wideload Games – разработчика игры. На этом история с гиппопотамами не заканчивается. Проходя игру повторно на любой сложности, ты можешь заметить спрятанные небольшие фигурки упомянутого жинотос. Стоит подобрать любую из них, как включится режим «Designer Commentary». Разработчики будут комментигровать тот чли инной момент игры, при этом остальные звуки приглушатся. К сожалению, спослушать речь удается не всегда, поэтому улавливаешь далеко не все сказанное.

взрыва обязательно станут новыми зомби.

СЕРОВОДОРОД

Зомби не знают хороших манер. Вовремя выпущенные газы помогут вывести из строя всех, оказавшихся в зоне зловония. Пока пострадавшие будут приходить в себя, следует их атаковать. Лично я этот «прием» использовал редко, в совсем уж чрезвычайных ситуациях. Применять его против одного или двух неприятелей нецелесообразно, а по-настоящему крупные столпотворения встречаются нечасто. Плюс, для полного заполнения «шкалы газов» требуется съесть больше мозгов, чем для всех остальных спецприемов.

PVΚΔ

Самое интересное и одно из самых действенных орудий. Оторвав собственную руку, ты сможешь управлять ей, пробираться в труднодоступные места (не подумай ничего крамольного!), брать под контроль подвернувшихся жертв. Сия фишка позаимствована из Messiah и Psi-**Орѕ**, так что тем, кто в свое время ознакомился с этими проектами, освоиться будет заметно проще. Цеплять следует, разумеется, вооруженную жертву. И чем лучше она вооружена, тем меньше работы будет у самого зомби в дальнейшем. Особо эта функция полезна на последних городских уровнях, когда на защиту города встанет армия. Вселившись в солдата, действуй как в обыкновенном экшене от третьего лица. Здоровья мало, ты слишком уязвим, но все же попытайся умертвить как можно больше неприятелей. Целься врагам в голову, не забывай укрываться от огня, старайся подкрадываться незаметно... Если в обойме осталось мало патронов, ее следует дострелять до конца (поскольку перезарядка не предусмотрена). Учти, что рука ползает и по отвесам, и по потолкам. В первую очередь старайся подчинять гарнатометчков. К жертвам следует подбираться очень осторожно. Если конечность заметят, то почти наверняка подстрелят. К сожалению, все убитые миньоны так и останутся лежать на земле, в зомби они не превратятся.





Мощнейшее и в то же время очень хрупкое оружие. Для заполнения индикатора требуется немало прокусанных голов, но оно того стоит. Голова – это шар для боулинга и бомба одновременно. Ей можно свалить врагов с ног или же устроить нехилый





04 / АПРЕЛЬ / 2006

ПУТЕВОДИТЕЛЬ | STUBBS THE ZOMBIE

КТО СКАЗАЛ «КАТАФАЛК»?

В игре наличествует транспорт. Правда, он введен в чисто развлекательных целях – чтобы немного разбавить затянутые пешие эпизоды. Однако иногда «колеса» оказываются незаменимым. В начале игры мы сядем за руль забавной уборочной машины, затем поездим на тракторе с торчащими из ковша вилами, а в городе сможем обкатать армейский джип и даже танк.



взрыв (клавиша «Х» по умолчанию). Урон от нее катастрофический, поэтому для банальных потасовок использовать голову не следует. Лучше припаси эту штуковину для боссов и просто особо крепких противников.

СОТОВАРИШИ

Используй остальных живых мертвецов как пушечное мясо. Во время прохождения особо трудных эпизодов помощь «друзей» просто необходима. Разбежавшихся трупаков подзывай свистом, а находящихся рядом просто подталкивай к цели. Следует отметить, что враги не делают различий между тобой и остальными зомби, поэтому, затерявшись в толпе, ты можешь незаметно прошмыгнуть куда-либо. Помни, что зачастую на уровне не обязательно истреблять всех и вся:



достаточно добежать до нужного местечка. Кстати, остальные зомби частенько нападают на бедных людишек, увеличивая количество себе подобных.

Наиболее крупные трупаки отличаются недюжинной силой, живучестью и способны справляться со многими врагами самостоятельно.

ПРОБЛЕМЫ ПРОХОЖДЕНИЯ

Нельзя сказать, что проходить Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse» необычайно сложно, однако в игре встречаются моменты, где следует не только поедать чужой мозг, но и подключать свой.

PUNCHBOWL MAUL



Забравшись на верхний этаж торгового центра, остерегайся огромного колхозника с бензопилой наперевес. Он будет резать всех зомби подряд - пользуйся этим. Пока он будет занят другими мертвецами, нанеси врагу несколько ударов. Пользоваться «оружием» особого смысла нет, разве что может пригодиться голова. Как только вся «пехота» будет уничтожена, спускайся на уровень ниже и поднимайся вновь - появится подкрепление. Повторяй эти действия до тех пор, пока бугай не потеряет сознание. Подойди к нему и оторви его руку, после чего проделай вышеописанное еще раз.

ДАМБА

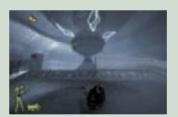


Требуется справить нужду в резервуар с водой. Тебе будут активно мешать органы правопорядка, а также ученые с бластерами. Убивай всех подряд: дополнительные зомби отвлекут внимание, пока ты будешь заниматься «делом». Слушай женский голос, который озвучивает твои успехи: сначала 25 процентов загрязнений, затем 50, 75 и «критическая ситуация». Ближе к концу миссии натиск недоброжелателей заметно увеличится, равно как и улучшится их вооружение. Особо опасайся сбивающих с ног лучей. Здесь имеет смысл вселиться в кого-либо и разделаться с вредителями.

ПРОФЕССОР

Серьезный босс, которого я грешным делом принял за финального. Но на то были все предпосылки: защитное поле, испепеляющее дотла оружие, непонятный футуристический механизм...

Первым делом найди укрытие. Лучше всего спрятаться за дальней стеной, ибо там профессор тебя достать не сможет. Чтобы на время снять его «щит», необходимо нажать все кнопки на расположенном в центре компьютере. Для этого отлично подойдет твоя ненаглядная рука. Итак, осторожно подберись к механизму, дабы злодей ничего не заметил, и активируй лампочки по очереди. В случае успеха поле рассеется, и у тебя появится воз-



можность нанести несколько ударов горе-ученому. Используй желудки и голову при ее наличии (как главного героя, так и свою). Время от времени придется подкрепляться снующими туда-сюда статистами.

МЭР

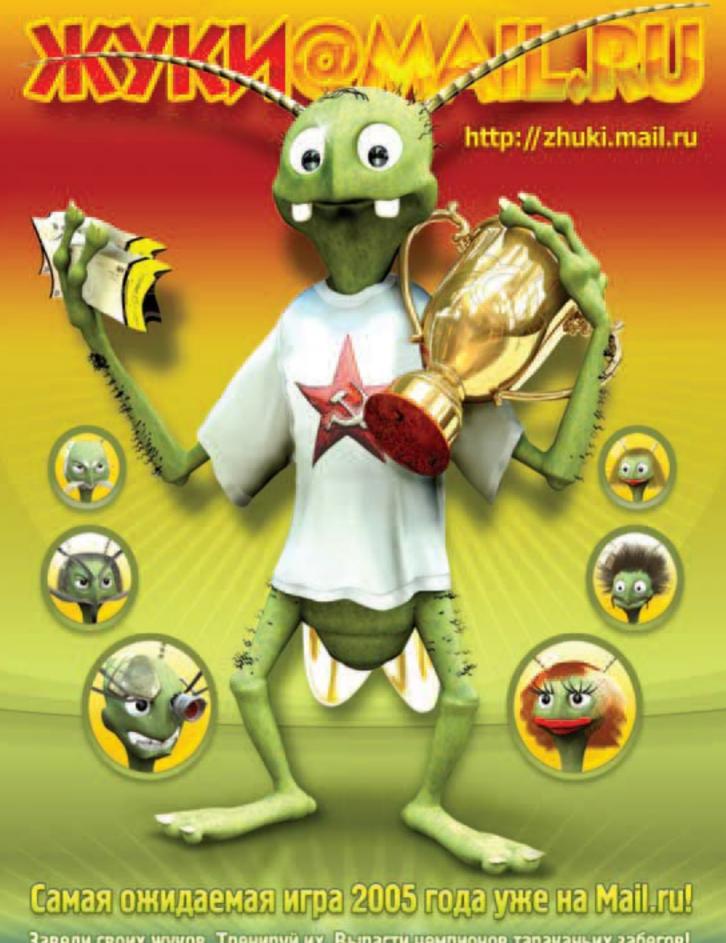


Мэр тоже окружен полем и обожает испускать опаснейшие лучи. Бойся его атак, как огня! Периодически на «арену» будут

выбегать хорошо вооруженные охранники - постарайся вселиться в одного из них. Запасись максимальным количеством желудков, благо беспомощных граждан бегает вокруг предостаточно. Подойди к полю на среднее расстояние и бросай снаряды. Постепенно защита разрушится - останется лишь более хрупкий внутренний периметр. Мощь «секьюрити» заметно усилится, появятся даже товарищи с энергетическими базуками. Действуй аккуратно, после удачной атаки беги в какую-нибудь комнату, восстанавливай здоровье. В качестве победного рывка можно использовать голову. Также пригодятся вражеские бластеры, но, вселившись в противника, долго побегать в его шкуре вряд ли удастся. Поэтому на финальной стадии рекомендую вцепиться рукой в товарища с базукой. Нескольких выстрелов хватит для уничтожения главного противника.



[178] 04 / АПРЕЛЬ / 2006



Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!

Все подробности на http://zhuki.mail.ru



@mail.ru

25 TO LIFE

NIGGA. PLEASE

Текст: Александр Краснов

Играя в 25 To Life, не забудь сделать музыку погромче. Ведь именно ради стрельбы по чернокожим бандитам под жесткие речитативы Xzibit'а и 2Pac'a и стоит отдать деньги за диск. Да, и будь готов к массе диалогов с нецензурной лексикой. Или ты думал, что гангстеры из Комптона и Гарлема разговаривают аки аристократы? Постоянные убийства, грабежи, подставы, облавы копов... Суровая реальность гетто беспощадна к маменькиным сынкам. Но даже прожженным жизнью парням здесь порой приходится туго. Впрочем, с нашими советами ты точно не пропадешь!



ГЛАВА 1: ПОСЛЕДНЯЯ СДЕЛКА

Миссия 1: Склад Цель: Через трупы проложить себе дорогу к складам

В самом начале тебе окажут «тепленький прием» два копа завали обоих. Подбери их оружие (нажав правую кнопку мыши) и направляйся вперед к воротам, где затаилась еще парочка легавых. Чтобы перелезть через ворота, подойди к ним вплотную и зажми левую кнопку мыши. Пройдя дальше, ты увидишь забор под напряжением, а невдалеке от него - деревянную стену с лазом, за которой тебя, разумеется, уже поджидает несколько парней в синем. Там же отыщи выключатель электричества и нажми его. Возвращайся к обесточенному забору, открывай дверь и забирайся в здание. Внутри строения можешь брать



гражданских в заложники и использовать их в качестве «живого шита», чтобы быстро и безболезненно зачищать местность. Перестреляй всех, ведь у кого-то будет ключ от двери, через которую ты должен выбраться наружу. На улице тебя поджидает с десяток копов в укрытии, но к тому времени ты уже должен иметь дробовик. Вали врагов поолиночке, прокладывая путь своей машине, чтобы завершить уровень.

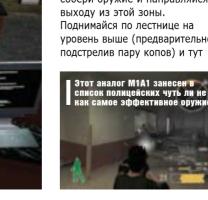
Миссия 2: Квартира Цель: Добраться до квартиры Фриззи

Жилище твоего героя находится в 4 здании, в 25 комнате. Начинаешь ты с битой наперевес даже захудалого пистолета за

поясом нет. Присядь за машиной и подожди, пока к тебе подойдет полицейский. Удиви копа молодецким ударом со спины и конфискуй его табельное оружие. Ну вот, теперь можно смело продолжать подвиги. Не бойся заблудиться и следуй по дороге между домами. Не забывай поглядывать наверх - копы очень любят прятаться на высокой лестнице и стрелять оттуда. Добравшись до своей квартиры, ты получишь сообщение Шона Колдерона. Не спеши выбегать за дверь, а лучше осмотрись. Внутри своего дома ты найдешь любовно припасенный АК-47. Теперь, пополнив арсенал, можешь возвращаться к своей машине, в самое начало уровня. По пути, кстати, тебе будут встречаться уже не только полицейские, но и местные бандиты. Первым делом старайся разделаться с теми, кто засел на балконе, - они для тебя наиболее опасны.

Миссия 3: Даунтаун Цель: Ограбить банк

Это первая миссия, где у тебя появится напарник. Береги его товарищ оказывает приличную огневую поддержку. Беги в хранилище, которое находится слева. Внутри тебя поджидает охранник, а охранника как раз дожидается патрон в твоем дробовике. Скорей заполняй сумку «котлетами» денег и выбирайся на улицу. Там тебя встретит отряд SWAT, бойцы котрого вооружены автоматами. Как только разделаешься со всеми спецназовцами, собери оружие и направляйся к выходу из этой зоны. Поднимайся по лестнице на уровень выше (предварительно подстрелив пару копов) и тут



¹Я не слушаю хип-хоп. Можно ли ⊧как-то отключить эту дурацкую

музыку?

Разумеется. В настройках есть отдельный ползунок, который регулирует громкость музыкального сопровождения. Просто поставь его на ноль и продолжай играть.

Герои, которыми я играю, чем-нибудь отличаются друг от дру-га? Может, кто-то меткий стрелок, а кого-то тяжелее убить? Нет, все управляемые персона-жи равны по характеристикам.

Играя за полицейского, я случайно убил заложника. Мне что-то за это будет?

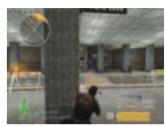


[180]





Почаще используй прохожих в качестве «живого щита» – так ты сбережешь свое здоровье.



Безопаснее всего стрелять по бандюгам из-за угла.

же найди укрытие. Недалеко от тебя на крыше затаился снайпер. Чтобы убрать его, затратив меньше патронов, аккуратно прицелься (клавиша «Х»). Теперь тебе осталось спуститься по лестнице, разделаться с остававшимися полицейскими (с автоматом наперевес это занятие превращается в детскую забаву) и укатить на машине с огромной сумкой денег.

ГЛАВА 2: ВНУТРЕННЕЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

Миссия 1: Билет в один конец Цель: Найти пропавшую улику

В этой главе ты сменишь прикид уголовника на мундир полицейского. В самом начале тебе дадут щупленького напарника, которого, впрочем, довольно скоро убьют.

Иди по дороге, пока не наткнешься на автостоянку. Из-за угла появятся шесть хорошо вооруженных бандитов, включая одного с «коктейлями Молотова». Прикончи его в первую очередь. Продвигайся дальше, вскоре ты увидишь полуразрушенный особняк, полный чернокожих гангстеров. Заходи внутрь, предусмотрительно зачистив балконы, двор и крышу. Поднимайся наверх по левой лестнице, чтобы убить оставшихся головорезов. Справился? Теперь спускайся вниз и вламывайся в дверь справа от лестницы, чтобы забрать наркотики. Выбирайся из дома и следуй к машине детектива Мендозы. По пути тебя ждет куча опасных врагов, вооруженных автоматами и гранотаметами.

Миссия 2: Клуб Цель: Догнать Шона Колдерона

Как только расправишься со всеми противниками на танцполе и за барной стойкой, шагай по лестнице, расположенной слева. Пройдя по коридору, ты найдешь еще одну ведущую к двери лестницу. За ней тебя дожидается несколько головорезов с гранатами. Чтобы быстрее избавиться от них, выбери подходящее укрытие и стреляй из-за угла. Итак, ты на крыше. Попутно расправляясь с врагами, прорывайся вперед к деревянному мосту. По другую сторону засели пять-шесть нигеров, которые кидают в тебя гранаты. Убей их издалека, чтобы сэкономить патроны и сохранить полоску жизни. Переходи по мосту и заворачивай за угол, откуда показывались бандиты. Пройди вперед и ты заметишь лестницу вниз. Слезай на землю и скорее присоединяйся к схватке полицейских и гангстеров. Подстрелив последнего противника, иди вверх по улице и спускайся в подземку.

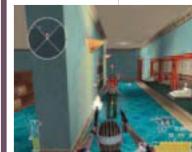
Миссия 3: Подземка Цель: Схватить Шона Колдерона

Спустись по лестнице и направляйся на север – там будет поезд, на который нужно сесть. По пути тебе встретятся несколько врагов, но справиться с ними не составит труда – в метро полно укрытий, из которых очень удобно вести огонь.



ОДИН СТВОЛ — Хорошо, а два Лучше

В **25 То Life** ты можешь вести огонь с двух рук (по науке это называется «стрельбой по-македонски» или «akimbo»). подобрав два одинаковых ствола. Разумеется, из пары АК-47 валить бандитов не получится (все-таки наши герои люди, а не терминаторы), так что рассчиты-. вай только на мелкокалиберные пистолеты и . пистолеты-пулеметы серии «Ингрэм». При использовании двух пушек одновременно у тебя будет и патронов в магазине больше, и скорострельность выше. Правда, при таком раскладе боезапас за-. канчивается в считанные секунды.





Когда встретишь бандита, держащего пистолет у виска полицейского, постарайся спасти несчастного, стараясь не задеть его. Убей остальных противников на станции и запрыгивай в поезд, чтобы перейти в другую часть уровня. Как только сойдешь с поезда, приготовься к ожесточенной перестрелке. Если есть пистолет Raptor, используй его. Беги вперед, пока не пересечешь мост. На другой стороне тебя ожидает Шон, детектив Мендоза и скриптовая сценка.

ГЛАВА 3: БЕЗУМНЫЙ КОЛДЕРОН Миссия 1: Тихуана Цель: Найти Риггза в местном клубе

На этот раз тебе досталась шкура Шона Колдерона. Сразу приготовься к атаке доброго десятка врагов, лезущих в окна справа. Спрячься за барную стойку, прибери к рукам АК-47 и методично перестреляй нападающих. Как только «уложишь» всех, выбирайся на улицу из прохода в стене слева. Там тебя, как обычно, уже ждет тройка-другая злобно настроенных мексиканцев. Подбери оружие и следуй вверх по улице. Развилок никаких не предвидится, зато врагов - хоть лопатой разгребай.

Вскоре тебе попадется винтовка с оптическим прицелом. Хватай

ройся за ящиками и отстреливай из АК-47 вылезающих из-за угла копов. После этого можешь заходить в казино.

Миссия 2: Казино Цель: Найти комнату охраны

Ты начинаешь в секции с эскалаторами казино. Расправившись с копами, поднимайся вверх.

Когда подойдешь к двум лифтам, будь готов убить пару полицейских, захотевших устроить тебе сюрприз. Продвигайся вперед и поворачивай направо. Тебя ждет очередная битва с полисменами, один из которых засел наверху с гранатами. Первую пулю уготовь для него. Продвигаясь вперед, скоро ты войдешь в комнату охраны и найдешь ключ для лифта, который располагается недалеко от этой комнаты.

Выйдя из лифта, двигайся по коридору, отстреливая суетящихся врагов. Старайся экономить патроны и беречь здоровье, копов будет очень много. Ну вот, вскоре ты достигнешь двери, ведущей на следующий уровень.

Миссия 3: Пентхаус Цель: Найти и убить Саргозу Поднимайся по лестнице и отправляй к праотцам находящихся неподалеку копов и подручных

Саргозы. Двигаясь дальше, ты





ее и готовься к снайперской перестрелке с восемью противниками, засевшими на крышах. Покончив с ними, двигайся дальше по улице. Ближе к концу тебя ждет серьезная полицейская засада, в которой спрятался один гранатометчик. Ук-

наткнешься на небольшой вход к бассейну, а также ошивающихся рядом полицейских. Переходи в следующую зону и снимай охранников. Саргозу ты найдешь в правом крыле здания. Сначала он будет посылать к тебе своих наемни-

CHEATS

В директории усло піе (дала усло на дала усло на дайл «еазу. var» и поставь в его «свойствах» галочку в пункте «только для чтения». Теперь открой его «Блокнотом» или какой-нибудь другой похожей программой и найди строку «Al2PlayerDamage 0.14». Измени значение 0.14 на 0. Сохрани документ. Теперь тебе будут наносить меньше повреждений при игре на уровне сложности «Еазу».

ков. Убей их всех и поднимайся к нему в гости по лестнице. Чтобы быстрее разделаться с боссом, стреляй ему в голову из дробовика.

ГЛАВА 4: ОСВОБОЖДЕНИЕ

Миссия 1: Тюрьма Цель. Открыть двери к блоку «А»

Итак, тебя снова вселяют в тушку Фриззи. Тюрьма практически захвачена уже бывшими заключенными, поэтому трудностей в исследовании уровня возникнуть не должно. Не забудь только прихватить винтовку с оптическим прицелом, которую ты найдешь в одной из комнат.

Выйдя на улицу, подстрели всех снайперов, сидящих на возвышенностях зоны. После чего следуй налево и заходи в здание. Вход обороняют несколько копов, поэтому можешь потренироваться в метании гранат. Внутри помещения в одной из центральных комнат возьми ключ и открой запертую дверь. До конца уровня тебе предстоит перестрелять еще пять-шесть полицейских.

Миссия 2: Супермаркет Цель: Найти магазин одежды Dr. Jays.com

Выбирайся из небольшого подвала в зону супермаркета. Убей троих спецназовцев (два на земле, один в окне крыши) и осторожно пробирайся в магазин книг слева. Там внутри есть выход в другую часть супермаркета.



Найди магазин Dr. Jays.com и переоденься в одной из кабинок. Прощай, тюремная роба, здравствуйте бандитские шмотки. В последней части этого уровня тебе предстоит завалить детектива Мендозу. Она чрезвычайно живуча и постоянно бегает в компании пяти-семи спецназовцев. Единственный здесь совет: используй разбросанные аптечки только в крайнем случае. И, конечно, всегда целься в голову.

Миссия 3: Фазенда Цель: Наказать Шона Колдерона

Пожалуй, мы не станет подробно расписывать яростные, практически безостановочные перест-

релки, которые ты будешь вести, пробираясь к логову Шона. Лучше мы расскажем, как нужно бороться с главным гадом. Колдерон сидит этажом выше и ежесекундно засылает вниз своих приспешников, в попытках тебя задержать. Во время расправы с ними, патроны к автомату довольно быстро заканчиваются, поэтому придется частенько подбирать чужое оружие, рискуя попасть под пули. Кинь одну гранату на лестницу, чтобы расчистить путь, и скорее беги наверх. Теперь забудь про бандитов и переключай весь огонь на Шона. Чтобы его убить, тебе понадобится сделать 7-8 выстрелов из дробовика.









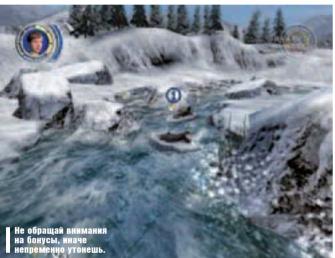
ПУТЕВОДИТЕЛЬ | THE CHRONICLES OF NARNIA

THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

ОДИН ЗА ВСЕХ, И ВСЕ ЗА ОДНОГО!

Текст: Александр Олбут

Назвать The Chronicles of Narnia: The Line, The Witch and The Wardrobe «детской игрой» просто язык не поворачивается. Лишь поначалу ее можно принять за простенькую кроссплатформенную аркаду. Уже совсем скоро игрок столкнется с такими миссиями, которые не по зубам даже ветеранам жанра. Прими во внимание наши советы - мы разобрали наиболее сложные эпизоды и нашли оптимальные пути их преодоления.



Для начала опишем базис. Даже очевидные на первый взгляд вещи требуют пристального внимания, ведь у проекта немало «капризов».

УПРАВЛЕНИЕ

Некоторые знатоки утверждают, что без геймпада в этой игре делать нечего. Возможно, для кого-то это действительно так, но лично мне удалось пройти всю игру на клавиатуре. Главное - выбрать правильное расположение кнопок.



Передвижение следует «подвесить» на стандартный WASDблок, «действие» - на «Е» или «F», а атаки - на «Num Pad» (по часовой стрелке). Изначальная раскладка совершенно неудобна. Заметь, что для мышки места не нашлось, поскольку главных кнопок четыре: «атака», «мощный удар», «объединение» и «блок». Конечно, у

конфигурация кажется мне наиболее эргономичной.

каждого свои вкусы, но данная

БОНУСЫ

Всего их три вида. Монеты, призы (щит с гербом в виде льва) и статуи. Деньги необходимо собрать как можно больше на начальных уровнях. Поначалу игра напоминает неторопливую прогулку, поэтому из этого этапа нужно «выжать» максимум пользы. Проверяй все предметы мебели: стулья, кровати, комоды, столы, кресла. Некоторые из них можно передвигать: следи за появляющимися над вещами пиктограммами (об этом чуть позже). Далее по сюжету такой халявы не предвидится.

Валюта нужна для покупки навыков. Естественно, поначалу ассортимент умений невелик, но со временем количество доступных приемов будет стремительно увеличиваться. Не все они уникальны для каждого персонажа, есть и общие. Именно на них следует сфокусироваться в первую очередь, особенно на увеличении здоровья. Призы не несут никакой практической ценности, а лишь открывают бонусы: всевозможные ролики из серии «making of», интервью с разработчиками и актерами, дополнительные миссии и многое другое.

Статуи появятся не сразу, а только после пришествия главных героев в Нарнию. Они сразу бросаются в глаза, поэтому пройти мимо практически нереально. Перед миссией «Великая битва» ты сможешь конвертировать найденные статуи в «подкрепляющие» бонусы.







PROBLEMS HROWHEN

EXAFAULT



THE CHRONICLES OF NARNIA | ПУТЕВОДИТЕЛЬ

КОМАНДА

Если ты вдруг застрянешь на каком-нибудь «непроходимом» этапе, то первым делом оглядись по сторонам. Над важными объектами должны появиться иконки того или иного персонажа. Выбирай указанного героя и нажимай кнопку «использовать» – герой выполнит назначенное действие.

Хорошая командная работа в «Хрониках Нарнии» – это удачно выполненная последовательность действий для каждого персонажа. Особенно это важно при столкновениях с боссами и при нахождении укрытия от надвигающейся опасности (будь то строгая хозяйка или тролль). В последнем случае придется поторопиться и быть особенно внимательным.

При помощи функции «объединение» ребята могут образовывать пары, в результате чего атаки их станут намного мощнее. Более того, практически в каждой миссии приходится прибегать к использованию определенной комбинации героев.

ПЕРСОНАЖИ

Героев всего четыре: Питер, Сьюзен, Эдмунд и Люси. Только в начальных миссиях они – всего лишь маленькие, слабые и безобидные дети. Чем дольше друзья пребывают в Нарнии, тем больше различных умений, приемов и качеств они приобретают. Не забывай, когда ты действуешь одним из персонажей, здоровье остальных остается неизменным (финальная схватка с Белой Колдуньей – исключение).



ПИТЕР

Основной и сильнейший герой, которому следует уделить максимум внимания. Ты будешь играть за него большую часть времени, ведь именно он обладает лучшими приемами. Уже к середине прохождения у него наберется немало комбо-ударов. Сами серии довольно просты в исполнении, поэтому прокачивай их по максимуму. Без мощнейших атак ты не продержишься в ключевых сюжетных сражениях.

ЭДМУНД

«Light-версия» Питера. Управлять Эдмундом ты будешь нечасто. По физическим параметрам он, в силу своего возраста, проигрывает старшему брату, но обладает всеми его приемами. В определенный момент его похитят, и играть придется вовсе без него. Тем не менее, в игре есть эпизоды, в которых младший Певенси незаменим.

Только он способен взобраться на дерево или столб, дабы собрать бонусы или открыть дорогу товарищам. Вдобавок ко всему, Эдмунд может ходить по тонкому льду, выведывая безопасный маршрут.

СРЮ3ЕН

Второй по значимости персонаж. Сначала она закидывает врагов снежками или теннисными мячами, затем в ее распоряжение поступит лук, а еще позже - колчан с нескончаемыми стрелами. Целиться из лука довольно просто, главное - не отходить слишком далеко, иначе стрелы будут попросту не долетать. Когда над каким-либо объектом загорается иконка с изображением Сьюзи, это непременно означает, что требуется поразить цель из лука. На этом ее роль не ограничива-

на этом ее роль не ограничивается. Вскоре Сьюзен получит дудочку, усыпляющую врагов (и



Только что Люси восстановила здоровье всей группе разом.



Навыки младшей сестры незаменимы, ведь прибавка к запасу здоровья никогда не повредит.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ Миссии

В нижнем ящике шкафа-меню припрятаны специальные задания. Почти все они подходят под определение «sur vival». В одних требуется продержаться какое-то время, в других - поочередно истребить тех или . иных существ. Порой встречаются и более занимательные: так, в одной из миссий Люси должна была обуздать нападающих на нее врагов. Все эти миссии нужны для накопления заветных процентов в статистике и сбора дополнительных монет.





ПУТЕВОДИТЕЛЬ | THE CHRONICLES OF NARNIA



не только). Правда, иногда место, где требуется сыграть мелодию, не показывается. В этом случае нужно нажать клавишу «мощный удар» – появится небольшое поле для игры. Подойди к нему, нажми «использование» и набери необходимую комбинацию. Скорость здесь совершенно не важна, но порой сама ситуация заставит тебя действовать расторопнее.

Удивительно, но самый младший член семьи Певенси оказался

просто незаменимым героем. Во-

ЛЮСИ

первых, Люси способна пролезать в совсем узкие и низкие лазы, собирая бонусы и открывая проход группе. Во-вторых, как и Эдмунд, она без труда найдет безопасный путь по тонкому льду. В-третьих, она умеет забираться на некоторые предметы (скажем, на снежные шары, чтобы достать высоко расположенные монетки и призы) и укрощать зверей, устанавливая над ними контроль (временно). Последний навык неоценим в тех ситуациях, когда Питер не может помогать сестрам. Ведь оседлать можно практически любую зверушку, стоит лишь нанести несколько ударов подряд. Все комбинации расписаны в соответствующем разделе меню, и крайне желательно владеть хотя бы несколькими из них. Наконец, главное. Люси исцеляет всю команду. По нажатию «мощного удара» она при помоши лечебного мешочка восстановит хит-поинты товарищей. После миссии «Замерзшее озеро» мешочек станет бездонным, и ты сможешь увеличивать количество здоровья и скорость его восстановления.



ПОРА ПО ПАРАМ

Членов команды можно объединять друг с другом посредством нажатия клавиши «объединение». Учти, что, находясь в тандеме, герои, как правило, приносят больше пользы, чем поодиночке. Для выполнения приведенных ниже приемов достаточно нажатия кнопки «атака». Позже появится возможность использовать новые трюки, вызываемые «мощной атакой», но их разрешат покупать почти в самом конце игры.

Питер и Эдмунд, Сьюзен и Эдмунд. Первый возьмет за руки второго и будет раскручивать вокруг себя. Прибегай к использованию этого приема, пока не найдешь мощное оружие. Удары от раскручивания получаются очень неслабыми.

Сьюзен и Люси, Эдмунд и Люси. Младшая сестра полетит ногами вперед, разрушая препятствия. Обращай внимание на

глыбы льда – поначалу они могут вызывать затруднения, так как обычными ударами разбить их невозможно. Похожая ситуация может возникнуть и с другими преградами.

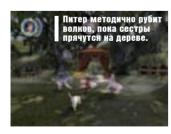
Питер и Сьюзен, Питер и Люси. Сестры забираются к брату на спину. При этом Сьюзен сможет без прицеливания стрелять из лука, что крайне полезно при необходимости поразить несколько целей сразу. Люси же просто получает безопасное «укрытие», раздавая тумаки любым попавшимся под руку врагам.

СЛОЖНОСТИ

Как уже было отмечено во вступлении, трудных моментов в игре хватает. Итак, расскажем о наиболее сложных ситуациях.

ЧЕРЕЗ ТУННЕЛЬ

Одно из сложнейших мест. По очереди ожидают следующие напасти: волки, пытающиеся пробраться через заграждение из веток; гоблины, норовящие украсть бобра, и снова гоблины, только уже сваливающие скалу. В первом и последнем случаях могут выручить лишь стрелы старшей сестры. Первым делом бей волков: им требуется меньше всего времени, чтобы пробраться внутрь. Спасение бобра можно оставить напоследок, но помни, что он должен прогрызть путь к туннелю, и от него зависит, насколько быстро ты выберешься из оков этой ужасной миссии. Сьюзен будут постоянно мешать целиться, посему советую Питером предварительно очистить небольшую площадку для нее.







[186] 04 / ATIPETIS / 2006

THE CHRONICLES OF NARNIA | ПУТЕВОДИТЕЛЬ



ЗА АСЛАНОМ

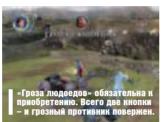
Stealth-миссия. Разбей корзину Сьюзен и нажми «мощный удар». Увидишь, что требуется сыграть на свирели. Просмотри заранее нужную комбинацию - ее, не мешкая, придется повторить, как только разобьешь преграду. Сделать это смогут только объединившиеся сестры. Палатку с горящим светом придется «потушить» стрелами. По этой схеме же проходи дальше, пока не окажешься на опушке. Здесь пригодятся способности Люси по укрощению существ. Обуздай волка, зачисти путь, подожги стрелы и пробей как можно больше живых оград. Количество врагов ограничено, поэтому после смерти последнего супостата отправляйся дальше и спрячься от циклопа среди деревьев.

БИТВА ПРИ БЕРУНЕ

Основная задача - не подпустить гигантов к лучникам. Вверху экрана будут появляться изображение и число монстров. Как только все враги окажутся поверженными, ищи особый знак на земле и активируй его все великаны должны пасть. Делай это максимально быстро и используй все доступные комбинации ударов, а также приемы мгновенного умерщвления («гроза волков», «гроза вепрей» и другие). Подступивших вплотную людоедов нужно отталкивать назад вязанками бревен. В конце сражения появится минотавр. После нескольких атак он станет восприимчив к простым ударам. Finish him!

ВЕЛИКАЯ БИТВА

Прежде всего, необходимо максимально сосредоточиться. Все,



ственный неприятный момент заключается в респаунищихся гномах. Здесь следует использовать связку «Питер и Сьюзен», благо лучников появится всего восемь (в два захода).

БЕЛАЯ КОЛДУНЬЯ

Наносим серию ударов Питером, затем Сьюзен и Эдмундом, Расправляемся с врагами, на месте которых появятся два циклопа. Кидай в них бревна, которые лучше предварительно поджечь. После того, как последний враг падет, проделай еще одну комбинацию, Эдмунд будет повержен. Начинается самое сложное. Следи за появлением над Колдуньей изображения лука. Сьюзен должна моментально среагировать. Однако именно она будет чаще всего гибнуть воскрешай ее при помощи способности Люси. После серии удачных выстрелов злодейку необходимо, в прямом смысле, обдать жаром. Советую предварительно поджечь и слегка раз-



Можешь, конечно, закупить бонусы, но в разгар жаркой битвы как-то совсем не до него.



Вот как надо правильно бросать горящие бревна в колдунью. Рано или поздно это будет получаться с первой попытки.



абсолютно все атаки Питера должны быть к этому моменту куплены, а сам ты должен уметь их применять. Можешь без проблем проделать эффективную и мощную серию из десяти ударов? Тогда предлагаемые на выбор бонусы тебе не понадобятся. Проблем со здоровьем не будет: когда хит-поинтов останется меньше половины, на месте убиваемых врагов будут появляться «сердечки». Един-

вернуть бревна, что слева. Как только Колдунья сдвинется с места, переключайся на Питера и беги к горящей вязанке. Ты не раз промахнешься, но затем все должно получиться. Проделай все вышеописанное три раза. Теперь Сьюзен остается лишь сыграть на свирели. Отвлекай Колдунью со свитой как можно дальше от нашей «музыкантши» и резво отстукивай комбинацию.

ШКАЛА КОМБО

Присмотрись к шкале справа от портрета персонажа-воина. Она заполняется по мере того, как герой совершает все новые и новые комбинации. Учти, что засчитывается не сам факт проведения комбо, а лишь те удары, которые настигли цель. Полностью заполненный измеритель комбо позволяет проводить очень длинные серии ударов, за которые полагаются призы.



04 / АПРЕЛЬ / 2006 [187]

ПУТЕВОДИТЕЛЬ | DYNASTY WARRIORS HYPER

DYNASTY **WARRIORS HYPER**

ДЕЛА ДАВНО МИНУВШИХ ДНЕЙ

Текст: Андрей Шаповалов

Как и полагается всякой уважающей себя приставочной игре, в Dynasty Warriors 4 Hyper имеется целый ворох всяких скрытых фишечек. Например, у каждого из трех основных царств, помимо стандартных сражений, открывающихся одно за другим по мере прохождения Musuo Mode, есть еще и секретные битвы - так называемые «Сказания» (в английской версии -«Tales»). Открыть их непросто, зато в награду ты получишь некоторых дополнительных персонажей.



Секретные сражения

СКАЗАНИЯ ЦАРСТВА ШУ (SHU - TALES)

Return of the Yellow Turbans

Полностью пройди Shu Musou Mode. Начни кампанию заново и в первом акте выбери сначала «The Yellow Turban Rebellion».

Guan Yu's Escape

Во время «Battle of Si Shui

Gate» не входи на территорию склада (supply depot), пока Yuan Shao не спросит: «Is there no one who can defeat Hua Xiong?». Иди и разделайся с Hua Xiong. Далее, проходя Battle of Hu Lao Gate, победи Lu Ви (будет тяжко, но что поделать) и Diao Chan, a Dong Zhuo дай сбежать.

Впрочем, есть подозрение, что одолевать Lu Bu необязательно. но Dong Zhuo надо обязательно дать смыться.

Heroes of the Han

Полностью пройди Shu Musou Mode. Заново начинай кампанию и выбирай «Battle of Hu Lao Gate». Lu Bu не побеждай, разделайся только с Dong Zhuo.

The Fury of Ma Chao

Выбери сначала «Campaign of Cheng Du». Если Ма Chao пока еще не открыт, победи его, как только он прибудет с подкреплениями для противника. Ежели Ма Chao уже доступен, одолей Pang De, который выступит вместо него.

Dona Zhuo lives!

Во втором акте, «Battle of Hu Lao Gate», одержи верх над всеми генералами противника и дай Dong Zhuo удрать. В пятом акте выбери сначала «Battle of Wu Zhang Plains». Внимание! До этого момента ты должен пройти своим персонажем не менее десяти уровней.

Tian Shui's Prodigy

В третьем акте первым делом выбери «Battle of Chi Bi» и сделай так, чтобы союзники не смогли провести атаку огнем.

СКАЗАНИЯ ЦАРСТВА ВЕЙ (WEI - TALES)

Return of the Yellow Turbans

В первом акте выбери сначала «The Yellow Turban Rebellion». Побори всех вражеских генералов и их помощников, a Zhang Jiao дай отступить.

Guan Yu's Escape

В первом акте выбери сначала «The Yellow Turban Rebellion». Bo втором акте пройди оба сраже-

The Yuan Family's Pride

Во втором акте выбери сначала «Battle of Hu Lao Gate» и одолей Lu Bu. В третьем акте останови выбор на «Battle of Guan Du», победи всех вражеских генералов и дай Yuan Shao убежать.

The Stalwart Ma Chao

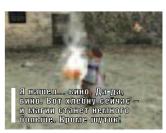
В третьем акте выбери сначала «Battle of Chi Bi».

Lu Bu's Revenae

Во втором акте, проходя «Battle of Hu Lao Gate», победи Lu Bu. В третьем акте по ходу выполнения «Battle of Guan Du» разделайся с Lu Bu. В четвертом акте пройди все сражения по порядку. Во время «Battle of Chi Bi» не дай союзникам прочитать молитву, вызывающую ветер и огненную атаку.

Dong Zhuo lives!

Пройди к этому моменту своим героем менее десяти сражений. Во втором акте, во время «Battle at Hu Lao Gate», дай Dong Zhuo





Какой персонаж самый луч-ший? Честно говоря, однозначно от-ветить на этот вопрос невоз-

роя?

Лупаsty Warriors 4 Hyper – это порт консольной Dynasty
Warriors 4, а оружие 11-го уровня есть только в своеобразном аддоне для консольного Dynasty Warriors 4, который называется Dynasty Warriors 4 Extreme Legends. Так что не мици, оружия 11-го уровня в Dynasty Warriors 4 Hyper нет. Ждем адд-она.

Говорят, что игра основана на исторических событиях?
А: Если быть совсем точным, то игра основана на знаменитом китайском историческом романе Ло Гуань

Чжуна «Троецарствие», написанном в XIV в. В этом романе повествуется о событиях 220-280 гг. в Китае, ког-

можно - у каждого героя свой не-повторимый стиль. Что один игрок посчитает за неоспоримую кру-тость, второму покажется полным отстоем.



DYNASTY WARRIORS HYPER | ПУТЕВОДИТЕЛЬ

отступить. В пятом акте, в зависимости от сценария, выбери сначала «Battle of He Fei» или «Battle of Wu Zhang Plains».

CKAЗAHNЯ ЦАРСТВА У (WU – TALES)

Return of the Yellow Turbans

Сначала выбери «The Yellow Turban Rebellion». Победи всех генералов и их помощников, потом дай Zhang Jiao отступить.

The Two Qiaos

Пройди Wu Musou Mode один раз. Начни новую кампанию и в первом акте выбери сначала «The Yellow Turban Fortress», затем «The Yellow Turban Rebellion».

The Symbol of the Mandate

Во втором акте выбери сначала «Battle of Hu Lao Gate».

The Tiger's Adversary

В третьем акте первым делом выбирай «Unification of Jiang Dong».

Guan Yu, God of War

Как получить: пройди Wu Musou Mode один раз. Начни новую кампанию и в четвертом акте выбери сначала «Battle of Chi Bi». Помоги союзникам вызвать ветер и провести атаку огнем. В пятом акте («The Fall of Shu») останови свой выбор на «Battle of Yi Ling». Во время этого сражения помоги провести еще одну атаку огнем, защитив Zhu Ran.

Dong Zhuo lives!

Пройди к этому моменту менее десяти сражений. Во втором акте во время «Battle of Hu Lao Gate» позволь Dong Zhuo cбе-



жать. В пятом акте (The Fall of Wei) отдай предпочтение «Battle of He Fei».

Предметы

Предметы делятся на две категории – обычные и особые. Обычные попадаются случайным образом в шкатулках, которые остаются после победы над некоторыми офицерами противника. Эффективность обычных предметов определяется их уровнем – он варьируется от 1 ло 20

Специальные вещицы выпадают после уничтожения офицеров особых обозов (supply team), которые появляются на некоторых уровнях при выполнении определенных действий (об этом читай ниже). У спецпредметов уровней нет.

ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Peacock Urn

Увеличивает максимальный запас жизни (верхняя полоска).

Dragon Amulet

Увеличивает максимальный запас магии (нижняя полоска).

Tiger Amulet

Повышает силу атаки.

Tortoise Amulet

Повышает защиту от ударов противника (но не от стрел!).

Speed Scroll

Увеличивает скорость.

Wing Boots

Увеличивает высоту и длину прыжков.

Huang's Bow

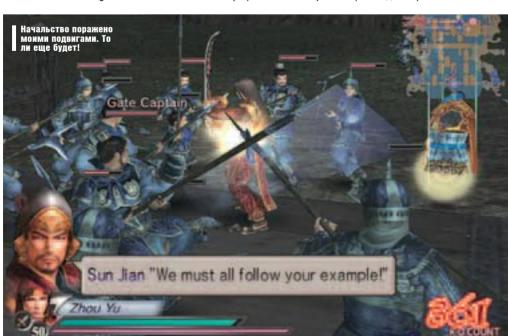
Увеличивает силу атаки при стрельбе из лука.

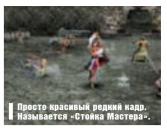
Nanman Armor

Повышает защиту от стрел (но не от ударов оружия!).

Horned Helmet

Повышает силу атаки, когда герой сидит верхом на коне.







САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

Помимо заставочного видео, в *Dynasty* Warriors 4 есть еще один вступительный клип. Его можно увидеть, если долгое время не нажимать клавиши управления. Этот длинный ролик на движке показывает многих героев игры в «деле». Ты даже волен редактировать сцены в нем, сам решая, кто, когда и как будет демонстрировать свои боевые качества. Для этого тебе нужно открыть все 42 персонажа (Nu Wa не считается). Сам редактор ролика появится в меню Options (Opening Edit).



ПУТЕВОДИТЕЛЬ | DYNASTY WARRIORS HYPER

СЕКРЕТНЫЙ Персонаж

В игре есть персонаж. которого обычным путем никак не откроешь Это - Nu Wa, китайская богиня, сотворившая людей (потому что без них ей было одиноко). Nu Wa - персонаж очень быстрый, но требующий недюжинного навыка в управлении. Новичкам ее брать не рекомендуется. . Nu Wa – нейтральный герой и может участвовать в режиме Musou на стороне любого царства. У нее может быть больше всего предметов – целых шесть штук. Чтобы открыть Nu Wa, тебе нало зайти в Edit. Mode в главном игровом меню, потом - в Officer Edit. Создай нового офицера со следующими показателями:

1-й вариант Gender: Female Name: Nu Wa Color: Green Head: Short Hair Chest: Dancer Garb Arms & Legs: Dancer Garb Hip: Battle Garb Motion (weapon): Rapier

2-й вариант Gender: Female Name: Nu Wa Color: Green Head: Short Hair Chest: Battle Garb Arms & Legs: Armor Hip: Armor Motion (weapon): Rapier



Cavalry Armor

Повышает защиту от ударов оружия (не от стрел!), когда герой сидит верхом на коне.

Seven Star Sash

Повышает показатель удачи (из врагов выпадают более качественные предметы, чаще встречаются «лечилки», «усилители» защиты и атаки).

Elixir

Запас магии восстанавливается быстрее.

Herbal Remedy

Увеличивает специальную атаку (Charge Attack). У каждого персонажа она своя. У некоторых очень эффективная, у других посредственная. Соответственно, сей предмет имеет смысл давать далеко не всем героям.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Art of War

Повышает эффективность всех усилителей (атаки, защиты, скорости).

Где находится: Campaign Against Sun Jian

За кого надо сражаться: Dong Zhuo's Forces

Как получить: после вступления в Jian Ye в течение десяти минут необходимо победить Zhou Tai, Lu Meng, Sun Shang Xiang, Gan Ning, Sun Ce. После этого рядом с левыми воротами за стеной крепости появится обоз, который будет довольно быстро ехать на юг. От тебя требуется убить командира обоза до того, как он заедет в ворота. Иначе ничего не выйдет.

Survival Guide

Когда показатель жизни героя падает до красной отметки, сила его атаки увеличивается вдвое. Где находится: The Two Qiaos За кого надо сражаться: Sun Jian's Forces

Как получить: освободить обеих сестер Сяо (Qiaos) и дать им встретиться. После этого внизу карты, рядом с мостом Xiao Shi, появится красная шкатулка. Успей ее подобрать.

Bodyguard Manual

Телохранители становятся сильнее (только не совсем понятно, по каким параметрам).

Где находится: Guan Yu's Escape За кого надо сражаться: Liu Bei's Forces

Как получить: Xiahou Dun дол-

жен догнать твоего героя только у пятых ворот. Это довольно просто, если играть за самого Guan Yu.

Way of the Musou

Можно использовать атаки True Musou (точно так же, как в случае, когда полоска жизни твоего персонажа сокращается до красной отметки).

Где находится: Guan Yu's Escape За кого надо сражаться: Cao Cao's Forces

Как получить: быстро беги к пятым воротам. Вскоре рядом с четвертыми воротами (там, где стоит Gate Captain) появится обоз и начнет двигаться к пятым. Надо быстренько его перехватить.

того, как он заедет в ворота крепости.

Wind Scroll

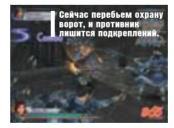
У оружия героя увеличивается радиус поражения.

Где находится: Battle of Xu Chang За кого надо сражаться: Shu Forces

Как получить: победи Cao Hong и защити Yue Ying, пока не будет







Power Scroll

Теперь ты никогда не проиграешь состязание в силе (когда скрестишь мечи с врагом).

Где находится: The Yellow Turban Fortress

За кого надо сражаться: Yellow Turbans

Как получить: победи Guan Yu и Zhao Yun. После этого у ворот дороги сверху покажется обоз. Он будет двигаться сначала вверх, потом вниз, к правой дороге. Успей перехватить его до

установлена осадная лестница. Потом отправляйся к складу (supply depot) и одолей Хи Zhu. Появится красная шкатулка в самом верхнем углу слева от крепости Xu Chang Castle. Внимание: не дай врагам уничтожить осадную лестницу, убить Yue Ying или захватить склад!

Fire Arrows

Дает возможность стрелять горящими стрелами (наносят дополнительный урон огнем).

Где находится: Unification of Jing За кого надо сражаться: Sun Jian's Forces

Как получить: успей победить Zhou Xin до того, как вражеские офицеры начнут общую атаку. У крепости Liu Biao появится обоз и начнет двигаться к северным воротам форта Yan Baihu. Перехвати обоз, Внимание: если не успе-

[190]

DYNASTY WARRIORS HYPER | ПУТЕВОДИТЕЛЬ



сделанный во время миссии сейв автоматически сотрется.

Запускай игру снова, загружай сохраненку и - вперед, собирать шкатулки. Муторно, конечно, но по-другому не получится.

2-й вариант

Местность: Battle of Jie Ting За кого надо сражаться: Shu Forces

Как следует потрепи здоровье Sima Yi (но не переусердствуй, иначе его кто-нибудь может случайно убить). Сохраняйся и выходи из игры. Загружай сохраненку, отыскивай Jia Kui и Xu Huang. Прикончи их и подбирай шкатулки. Если их содержимое



MODE

ешь победить Zhou Xin до начала общей атаки или дашь обозу доехать до ворот форта, предмета

убить командира обоза до того, как он заедет в южные ворота. Иначе останешься без приза.

СОВЕТЫ ПО ДОБЫЧЕ КАЧЕСТВЕННЫХ ПРЕДМЕТОВ

В игре есть три надежных (ну, относительно надежных) варианта добыть качественные предметы.

1-й вариант

Местность: Battle of Wu Zhang Plains

За кого надо сражаться: Shu Forces

Победи всех офицеров, кроме Сао Сао. Далее сохранись и выйди из игры. Загрузись и отправляйся искать шкатулки.

Первая лежит в тупике слева от построек лагеря Zhuge Liang.

За второй придется идти в восточном направлении от лагеря Zhuge Liang по нижней правой дороге. Немного погодя, там, где надо будет свернуть к северу, ты найдешь деревянный ящик. Разбей его - в нем шкатулка. Переходим к третьей шкатулке. Доберись до ворот,

из которых выезжал Xiahou Yuan. Двигайся вдоль правой стороны горы и ты наткнешься на еще один ящик. Разбей его и получишь новую шкатулку. Четвертый артефакт лежит рядом со стартовой позицией Zhang Не. Пятый - позади позиции Сао Сао, чуть в стороне от ворот, откуда прибывают подкрепления врага.

Пройдя пару десятков сражений, мои телохранительницы докачались до са верхнего уровня и получили титул «Д

Собрав все шкатулки, заверши миссию. Посмотри, какие предметы тебе достались. Если уловом останешься недоволен жми заветную комбинацию «Ctrl+Alt+Del» и вырубай программу. Ни в коем случае не выходи обычным образом - тогда

тебя не устроит - смотри предыдущий вариант.



Местность: Battle of Yi Ling За кого надо сражаться: Wu Forces

Победи Zhang Bao, Guan Xing, Guan Suo, Wang Ping и Ma Dai. He забудь сохраниться, прежде чем подбирать шкатулки!

Учти, что Zhang Bao – помощник Wei Yan (поэтому нельзя первым делом убивать Wei Yan, ибо тогда Zhang Bao убежит), Guan Xing – прихвостень Yue Ying, а Guan Suo - Huang Zhong, Wang Ping и Ma Dai можно найти в главном лагере Shu.





BODYGUARDS ты не получишь. Battle of Yi Ling Charge Bracer Во время использования Charge Attack враги не могут сбить твою атаку своими ударами. Где находится: Campaign Against K.O.s 340 Sun Jian 200 Kessen MEMBERS За кого надо сражаться: Yuan Shao's Forces B.G. POINTS 240 BONUS Как получить: необходимо суметь пробраться в крепость Jian **B.G. POINTS** 780 Ye Castle менее чем за 10 минут. После этого рядом с левыми воротами прямо за стеной крепости появится обоз, двигающийся в южном направлении. Тебе надо

[191] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

ПУТЕВОДИТЕЛЬ | CHEATS & EASTER EGGS

КОДЫ

















Marc Ecko's Getting Up: Contents under Pressure

Коды вводятся в специальном игровом меню. Чтобы отключить тот или иной код, просто набери его еще раз.

- marcuseckos бесконечное здоровье;
- flipthescript бесконечная энергия для ударов;
- babylontrust максимальное здоровье;
- vancedallister максимальная энергия;
- workbitches открывает все арены для драк;
- stateyourname открывает все персонажи для драк;
- shardsofglass открывает все граффити в black book;
- dogtags открывает все боевые апгрейды;
- sirully открывает весь концепт-арт;
- grandmacelia открывает все треки в ipod;
- ninesix открывает все страницы с легендами граффити;
- ipulator открывает все уровни;
- dextercrowley открывает все видео-ролики.

Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse

В директории с приложением «stubbs.exe» создаем файл «init.txt». Туда следует прописать пару строчек, после чего сохранить изменения и запустить игру:

cheat deathless player 1 - бесконечные жизни (не путай с бес-

cheat infinite ammo 1 - неограниченное количество патронов.



L.A. Rush

Вволи спелующие колы в качестве имени:

C-HARD - стать неуловимым; C-EASY - замедлить оппонентов



Mount & Blade

Открой файл «rgl_config.txt» любым текстовым редактором и найди строчку «cheat_mode = O». Замени ноль на единичку, чтобы включить режим читов. Теперь можешь зажимать следующие комбинации клавиш:

■ В инвентаре зажми

ствц + 🗓 − прибавить 1000 динариев;

- На экране персонажа зажми 🗯 + 🛴 - прибавить 1000 опыта;
- На экране партии зажми 🕼 + 💹 – апгрейд выбранного юнита;
- На карте зажми стящ и левую кнопку мыши - телепортировать партию в выбранное место;
- На экране боя зажми <u>ствц</u> + <u>н</u> − восстановить здоровье.



тоятельно тебе рекомендую озна-комиться с нижеприведенным текстом. Наш сегодняшний выпуск

приложений.
Тот факт, что большинство изложенных приколов применимо лишь для более старых версий программ Місгозоft, объясняется просто – начиная с Office XP, компания перестала включать в свои продукты «любые недокументированные возможности» (но некоторые пасхалки всестами останись).

PHOTOSHOP 7.0

1. Смысловые галлюцинации. Зажми [क्किम क्या]+ [क्किम] и выбери «Help -> About Photoshop». На экран будет выведена очень странная

2. Эти глаза напротив. Скопируй полученную в прошлом яйце картинку «Liquid Sky» нажати-ем кнопки [≅]. Теперь создай новый рисунок. Нажми «Edit -> Paste» и выбери красный цвет во вкладке каналов, затем синий, зеленый и пронаблюдай за глазами кошки.

WINRAR



Пасхалка от создателей популяр-«Справка», выбери пункт «О программе» и щелкни по стопке книг. Они упадут, а затем полетят на прежнее место.

MIRC



1. Прыгающая точка. т. прыгающая точка. Выведи оком «Абоит» и нажми правыведи оком мыши где-нибудь внутри него. Ты увидишь, что над словом пЯЕС (или где-нибудь еще) запрыгает еле приметная точка. Чтобы ее отключить, нажми правую

кнопку мышки еще раз. 2. Пищащий автор. Открой окно «About» и кликни левой Открои окно «дооцт» и кликни левои кнопкой мыши точно по кончику носа автора (если промахнешься, то окно закроется) – ты услышишь пищащий звук.

3. Неведома зверушка.
В окне «About» набери слово «агліе». Фотография автора заменится на изображение неведомой

Empire Earth: The Art of Supermacy

Нажми «Enter», чтобы открыть окошко чата, и набери следующие коды:

- Icheat включить все нижеприведенные коды;
- idontcheat выключить все нижеприведенные коды;
- loot прибавить 10.000 единиц каждого ресурса;
- punish выбранный юнит получает 20 единиц повреждения;
- convert переманить выбранного юнита на свою сторону;
- recharge выбранный юнит восполняет 100% энергии;

- win выиграть сценарий;
- toggle fog включить/выключить туман войны:
- sea monkeys режим мгновенного строительства;
- epoch up перейти к следующей эпохе;
- give tech прибавить 50 очков Технологии:
- play god включить/выключить режим бога.

EGGS

WINAMP 5

Выбери основное окно про

выоери основное окно программы и набери «nullsoft», затем жим клавишу № после букв «l». Если у тебя установлен классический стиль, то на заголовок окна, если же используешь стиль «modern» – включи музыку и гляди на основное окно программы, оно будет менять прозрачность в такт музыке.

Нажми «ш+tр » – откроется меню. Выбирай «Plug-ins -> Input -> Nullsoft Vorbis Decoder». Кликни на «About» и щелкай по рыбке с максимально возможной частотой.

PAINT - УВИДЕТЬ ВСЕ!



Забавно, но даже в такой элементарной программе, как Paint, есть своя «пасхалка». Обычным путем ты волен выбрать лишь восьмикратное увеличение рисунка, тогда как максимально возможное – десятикратное. Чтобы включить его, необходимо перейти к инструменту «лупа» и нажать на еле заметную белую полоску в нижней части поля, где фиксируется степень увеличения. Чтобы тебе не пришлось долго ее искать, мы выложили

SOLITAIRE («KOCЫНКА»)



1. Компьютер-мухлежник (только для Windows 98).

В настройках приложения выбери «рубашку», на которой изображена рука с картами и нажми «ОК». Внимательно смотри на руку где-то в течение минуты — и ты увидишь за-

2. Быстрая победа. Запусти пасьянс и нажми клавиш

о. Удооныи расклад. Даже в режиме «по три карты» ты можешь перебирать их по одной – для этого следует нажать [™⊶ [мт] + [आ⊞] и кликнуть по колоде.

Физика в играх Звуковое насилие

Game coding:

Комфортное программирование игр

в мартовском номере

Неуправляемый DirectX

Проблемы переносимости Защита игр от взлома

Искусственный интеллект

Сетевые игры



ХОЧЕШЬ БЫТЬ СПЕЦИАЛИСТОМ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ?

ЧИТАИ ХАКЕР СПЕЦ!

Весь софт из журнала и другие полезные программы на прилагаемом мультизагрузочном CD!





Need for Speed: Most Wanted

Коды вводятся в меню на экране «Click to Continue»:
■ burgerking – дополнительная гонка Challenge;
■ castrol – получить Castrol Ford GT.

Кстати, а если на твоем компьютере проинсталлирован **Need for Speed: Underground 2**, то в начале карьеры ты получишь дополнительные 40.000\$.



Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Вызови консоль нажатием тильды (клавиша 🖺) и введи

- God включить режим бога;
- listcmds открыть список всех консольных команд.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ | CHEATS & EASTER EGGS



MX vs. ATV Unleashed

Коды вводятся в специальном разделе опций игры:

- BROKEASAJOKE 1.000.000
- MINIMOTO 50сс мотоциклы;
- BIGBORE 500сс мотоциклы;
- BRAPP все мотоциклы;
- COUCHES Bce ATV;
- WARDROBE все детали;
- LEADFOOT все машины;
- WANNABE всех гонщиков;
- TOOLAZY все бонусы;

- HUCKIT все Freestyle-заезды;
- NOTMOTO Bce Open Class-3aезлы:
- GOOUTSIDE все National-заезды;
- GOINSIDE Bce Supercross-3aезды;
- PITPASS все заезды;
- IAMTOOGOOD измененная физика.

The Movies

Чтобы получить возможность выбирать любую декаду в режиме Sandbox, проводим нехитрые манипуляции в реестре:

- 1. В меню «Пуск» выбираем команду «Выполнить».
- 2. В появившемся окошке набираем «regedit».

3. Отыскиваем ссылку на игру: HKEY_CURRENT_USER\Software\Lionhead Studios Ltd\TheMovies.

- 4. Переходим к пункту «The Movies», включаем опцию «Allow Any Decade».
- 5. В окошке «Value Data» меняем ноль на единицу.
- 6. Закрываем реестр, входим в игру и наслаждаемся широким временным выбором.



Fahrenheit (Indigo Prophecy)

1. Вводим «J8OL14FD» в качестве названия профиля, чтобы получить доступ ко всем уровням и sequences.

2. Пройдя игру, досмотри титры до конца, чтобы получить 200 бонусных очков. Из меню выбери просмотр титров еще раз, и ты опять будешь награжден 200 бонусными очками повторяй эту процедуру, пока не надоест.





MICROSOFT WORD

міонозогі wond 1. Объешься булок. Создай документ и набери «=гапd(200,99)» (без кавычек), после чего удерживай «Enter» три секунды. Откуда все это, да?

секунды, Сигуда все Эго, да: 2. «Нет» дезертирам! (только для MS Office 2000). Набери фразу «Хочу избежать службу в армии» (без кавычек) — текст будет подчеркнут зеленым цветом. Запускай проверку орфографии. Внимательно прочитай предложенный вариант исправле-ния стилистической ошибки.

предложни ния стилистической ошибки.

3. Мистическое закрытие.
Если напечатать предложение
«правопособность-способность
лица иметь гражданские права и
нести обязанности» (без кавычек),
Word моментально закроется без
объяснения причин. Не представ-

объяснения причин. Не представ-ляешь, каких трудов нам стоило набрать этот пример! 4. Орфография жж0т! (только для МS Оffice 2000). Известно, что большинство «прод-винутых» терминов, имен собственных и куча еще каких слов «Вордом» не воспринимают-ся. Порой, обнаружив незнакомое словечко, всторенная проверка

словечко, встроенная проверка орфографии предлагает совер-шенно уморительные замены. Ни-

стриптизерша - стриптиз ерша стриптизерша – стриптиз ерша ужастика – ужас тика ельцинизма – ель цинизма бесквартирный – бес квартирный генштабовец – генштаб овец Япончик – Пончик болельщицкому – болельщиц кому почемучек – почему чек от кутюр – от купюр мультиканальный – мультик

мультиканальный анальный анальный Малежик – Манежик пососис сочно кучкующихся сучкующихся солдат ушки Каймановых островов – Кайма но-



Марпл – Марал Райадминистрации – рай админи-страции

расцветочка – расцвет очка брачуется – бра чуется отмелькала – отмель кала походочка – поход очка 5. Кто жужжит? (только для MS Office 2000).

опье 2000). Набери «zzzz» (без кавычек) и сле-дом поставь пробел, после чего запускай проверку орфографии. Прикол, однако.

MICROSOFT EXCEL

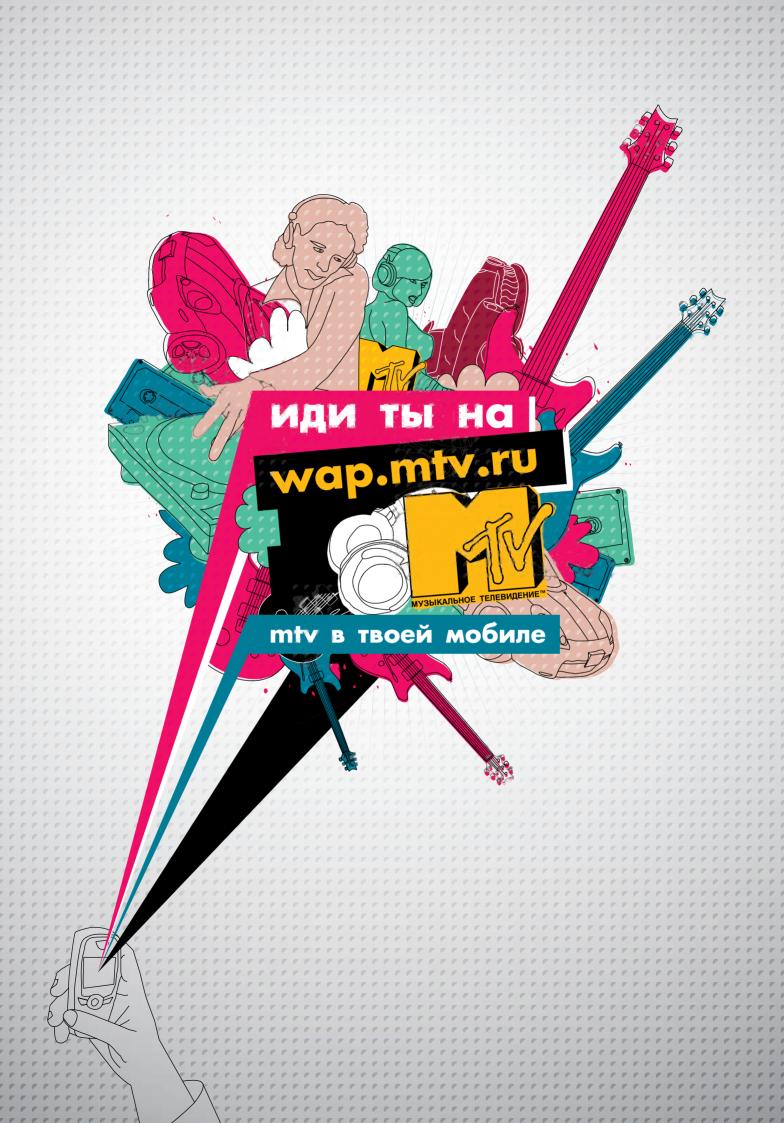
MICHUSUFI EXCEL

1. Excel Flight Simulator (только для Office 97).

Загружай Ехсеl, жми «F5», набирай «X97:L97», (без кавычек). Нажимай «Enter», затем «Таb». Зажимай комбинацию «CTRL» + «SHIFT» и, не отпуская ее, кликай невой кнопкой мыши по «Мастеру диаграмм». По-

Где-то в центре уровня есть камень, на котором написаны имена разработчиков и еще один текст забавного содержания. 2. Excel Racing (Только для Office

Чтобы принять участие в гонке, за-пусти Excel 2000 и создай новую книгу с помощью команды «Создать» из меню «Файл». Затем сохрани эту книгу как web-страницу с помощью команды «Сохранить как веб-страницу» того же меню, при этом в диалоговом окне сохранения установи в разделе «Сохранить» отметку в пункте «Выделе ное: Лист» и поставь галочку в пункте «Добавить интерактивницу в Microsoft Internet Explorer (версия должна быть не ниже 5.0, впрочем, последняя и так инсталлируется при установке Microsoft Office 2000). Во внедренном в нее листе Excel перейди с помощью клавиши «PageDown» к строке «2000», а с помощью приментыми промочения с толья «2000», а с помощью линейки го-ризонтальной прокрутки – к столб-цу «WC». Выдели строку «2000» (просто кликнув мышью на ее но-мер в указателе номеров строк в левой части листа) и с помощью клавиши «Таb» переведи выделе-ние на ячейку «WC2000». После этого, нажав одновременно левые «СТRL», «ALT» и «SHIFT», кликни ле-вой кнопкой мыши на эмблеме вой кнопкой мыши на эмблеме Office в левом верхнем углу внед-ренного в web-страницу листа Excel. Вот ты и на трассе!



СТАРОЕ&ДОБРОЕ

SHELL TO SHELL THE REAL PROPERTY.



Привет.

Ты когда-нибудь задумывался, героем какой игры котел бы быть в реальной жизни? Понимаю, вопрос провокационный, и самым верным ответом на него будет «Я вполне доволен собой». Но все-таки, если пофантазировать...

сооои». Но все-таки, если пофантазировать...
Недавно я сам задумался над этим вопросом. И знаешь, пришел к любопытному выводу: герои самых популярных игр не годятся для реальной жизни. Взять, к примеру, Дюка Нюкема. Мужик, бесспорно, крут. Однако появись ты в университете в его причиде, да с его прической – тут же обсмеют. Если же вдобавок копировать поведение Нюкема, то через пару дней окажешься в тюряге. Дюк ведь рад ввязаться в любую драку, к тому же несдержан на язык. Особенно неудачно складывались бы его отношения с женщинами – он не проявляет к ним ни малейшего уважения. Обвинения в сексуальных домогательствах гарантированы.

рантированы. Мастер Чиф? Серьезный Сэм? Нет, нет и нет. Эти герои могут существовать лишь в придуманных мирах.

ных мирах.
Проведя бессонную
ночь, я все-таки вспомнил персонажа, который
мне нравится и который
не слишком оторван от
жизни. Джордж Стоббарт, герой серии квестов Broken Sword. Американец, образован,
умен, приятной внешности и с хорошим чувством
юмора. Он, конечно,
авантюрист и частенько
сует нос не в свое дело,
но, как говорилось в одном старом фильме: «У
всех свои недостатки».
Одним из главных плюсов серии Вгокеп Sword
был превосходный юмор.
Поскольку этот номер
«РС ИГР» выходит в
преддверии 1 апреля,
лучшего кандидата на
ретро-обзор не найти. В
вгокеп Sword каждый
день – день дурака.

Иван Гусев, ведущий рубрики





ЖАНР ИГРЫ

THE RESERVE THE PERSON NAMED IN

Adventur

■ ИЗДАТЕЛЬ

Virgin Interactive

■ РАЗРАБОТЧИК

Revolution Software

■ OBPE

2 CD

■ ДАТА ВЫХОДА:

1997 гол

BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR

ЧТО ПЛОХОГО В БОБАХ И ПИВЕ?

Серия Broken Sword вошла в золотой архив квестов, и стала классикой наряду с Gabriel Knight, Full Throttle и Monkey Island. Приключения американского юриста Джорджа Стоббарта и французской журналистки Нико Коллар по воле разработчиков из Revolution Software начались в 1996 году. Первая игра - Broken Sword: Shadow of the Templars стала хитом по обе стороны Атлантики и разошлась миллионным тиражом, Сиквел закрепил успех. Поскольку The Smoking Mirror, общепризнанно, оригинальнее, разнообразней и смешнее первой части, ее и будем обозревать.

ЛЕГЕНДА О ТЕЦКАТЛИПОКЕ

Я не открою Америку, если скажу, что в квесте самое важное – хороший сюжет и интересные пазлы. И с тем, и с другим в Broken Sword 2:

The Smoking Mirror все в полном порядке. Нас за наши же денежки приглашают в эпическое приключение. «Знаем мы эти эпические приключения, хаживали» – возможно, хмыкнешь ты. Приятель, побереги свой сарказм для другой игры. По темпу развитию интриги Broken Sword 2 конкурирует с фильмами об Индиане Джонса.

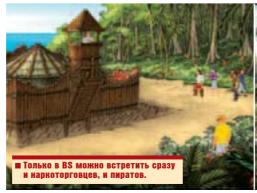
Мадемуазель Коллар, французская пассия Джорджа, снова впутывается в неприятную историю. Журналистка пыта-

ется разоблачить наркоторговцев. Она просит Стоббарта приехать в Париж и составить ей компанию на важной встрече. Увы, визит проходит, прямо скажем, неудачно: неизвестные злоумышленники похищают Николь, а Джорджа привязывают к стулу и оставляют наедине с ядовитым тропическим пауком. Американец, как и положено настоящему герою, спасается сам и вскоре выручает даму сердца. Оба горят желанием отомстить и, поскольку след ведет

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЕТ

Выполнение ряда заданий в **Broken Sword 2** ограничено временем. Обычно таймер с обратным отсчетом запускается, когда что-то угрожает жизни главных персонажей. В отличие от многих других квестов, в **The Smoking Mirror** можно умереть (например, от пули или укуса ядовитого паука), так что, если велено торопиться, спеши!







ETERNAL VALUES | RETROGAMES





в Латинскую Америку, отправляются туда. В городке Куарамонте Стоббарт и Коллар выясняют, что их главный противник - не наркоторговец, а религиозный фанатик Карзак, собирающийся освободить злого индейского бога. Старый шаман за пачку собачьего печенья рассказывает древнюю легенду о Тецкатлипоке. Древние ацтеки приносили ему человеческие жертвоприношения до тех пор, пока хитроумные жрецы не сумели заточить кровожадного супостата в обсидиановом зеркале. Спустя столетия зеркало оказалось в лондонском музее. Карзак верит, что если освободит бога, тот дарует ему власть, деньги и любовь Памелы Андерсон, Приближается солнечное затмение, во время которого злодей планирует выпустить Тецкатлипоку из «зазеркалья». Помешать его планам могут только Джордж и Нико.

СМЕХОПАНОРАМА

Если, играя, ты привык пропускать сюжетные ролики и не следить за диалогами, предпочитая болтовне ураганный экшен, тебе вряд ли понравится Broken Sword 2. Здесь говорят очень много и к диалогам надо прислушиваться по двум причинам: чтобы не пропустить подсказки для пазлов и чтобы от души похохотать. Представляешь, в этой игре шутят ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СМЕШНО. К примеру, в самом начале Broken Sword 2 связанный по рукам и ногам Джордж переводит взгляд со смертельно опасного паука на книжный шкаф и мрачно произносит: «Я пробежал глазами названия книг, надеясь отыскать среди них «Как вести себя с ядовитыми пауками, будучи привязанным к стулу». Некоторые фразы из The Smoking Mirror заслужили право стать афоризмами. Мои любимые: «А что плохого в бобах и пиве?», «Вот, что я ненавижу в оружии: оно делает людей чертовски невежливыми» и «Эй, Рауль, сделай одолжение - пристрели Пабло». Моя жена, которая тоже играла в Broken Sword 2, любит повторять чудное замечание Николь, адресованное Стоббарту: «Ты знаешь, иногда мне ничего не остается, как только врезать тебе».

ВЫКУРИТЬ СТОРОЖА

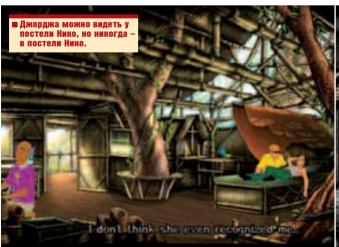
Многие не любят *Mvst*-образные квесты за то, что они, по сути, являются коллекциями головоломок, плохо связанных сюжетом. В Broken Sword 2 все наоборот. Пазлы здесь неотъемлемая часть рассказываемой истории, причем, связаны они столь крепко, что ты просто не замечаещь, где заканчивается одна задачка и начинается другая. Например, Джорджу надо попасть в тюрьму в городе Куарамонте и освободить приговоренного к смерти фолк-музыканта. Ради этой благой цели Николь придется соблазнять генерала Рауля, а Стоббарту - помогать сотруднику ЦРУ, у которого есть взрывчатка, но нет детонатора. Жена незадачливого агента забыла его упаковать, когла тот собирался на залание. Вскоре, казалось бы, все проблемы решены, но тут Джордж сам попадает в тюрьму, а цэрэушник путает взрывчатку с - как такое возможно?! - конским навозом... При всей запутанности сюжета в The Smoking Mirror царит

ДВА С половиной



Если тебе нравится серия Broken Sword, вполне вероятно, ты полюбишь и Broken Sword 2.5. Неофициальное продолжение создается фэнами для фэнов. Поскольку права на любимых персонажей принадлежат Revolution Software, игра будет распространяться бесплатно. Разработка Broken Sword 2.5 продолжается уже три года (создатели хвастаются длиннющим сценарием игры, 40 локациями и 10 минутами анимационных вставок), и проект вроде бы вышел на финишную прямую. Подробнее здесь: www.brokensword25.com

По темпу развития интриги Broken Sword 2 конкурирует с фильмами об Индиане Джонсе

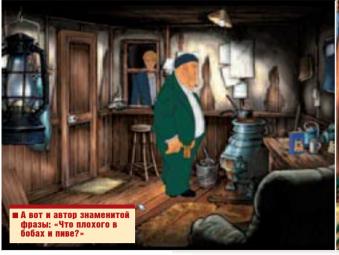




04 / АПРЕЛЬ / 2006

РЕТРО | **ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ**

SHELL BY SHET OF BUILDING





A THE RESERVE

НЕ НАДО ЛИШНИХ РАЗГОВОРОВ

Все персонажи Broken Sword 2 великолепно озвучены. Только послушай, как генерал Рауль пытается «клеить» Нико, и ты не усидишь на стуле от хохота. Увы, разработчикам пришлось пожертвовать рядом реплик. Для игры записали так много звукового материала, что некоторые диалоги были вырезаны. чтобы The Smoking Mirror уместилась на двух СD.





ее высочество Логика. Не нужно тупо раз за разом пробовать все имеющиеся предметы из инвентаря: мол, вдруг плюсы и минусы Сезам откроется сам собой. Такой подход иногда срабатывает, но чаще ты слышишь ироничные замечания Джорджа или Нико: «Может, стоит сначала немного подумать?». Нужно потушить огонь, но нет

зяин» не пускает? Испорти ему печку, и он сам выбежит на улицу, спасаясь от дыма.

The Smoking Mirror напоминает полнометражный мультфильм. Двухмерная «картинка» неплохо смотрится и сегодня, а в 1997 году игровые критики расхваливали ее на все лады и предупреждали: «Для игры потребуется мощный компьютер». Заслуживает одобрительного присвистыва-

ния и дизайн локаций, и работа художников - чего стоят только джунгли, где заблудился Стоббарт. С крепкой «четверкой с плюсом» в зачетке опрятный, интеллигентно выглядящий студент переводится на следующий курс. Broken Sword 2 настолько симпатична, что даже как-то не хочется вспоминать про ложку дегтя в бочке меда. У игры несколько недостатков: она линейна, многие головоломки чересчур просты, финал «эпического приключения» чуть смазан... Да, и вот еще какая незадачка -Джордж и Нико так и не поженились. Почему это не исправили патчем?

Да, и вот еще какая незадачка – Джордж и Нико так и не поженились. Почему не исправили патчем?

огнетушителя? Приспособим

для борьбы с пожаром сифон

с газировкой. Хочешь попасть

в сторожевую будку, но «хо-







НЕ ПОДЛЕЖИТ РЕМОНТУ

В ЭТОМ ГОДУ СЕРИИ «СЛОМАННЫЙ МЕЧ» ИСПОЛНЯЕТСЯ 10 ЛЕТ

Создатель серии Broken Sword, англичанин Чарльз Сесил (Charles Cecil), попал в игровую индустрию случайно. Он хорошо успевал в школе, и автомобильный гигант Ford дал ему стипендию, чтобы он выучился на инженера. В манчестерском университете Сесил познакомился с Ричардом Тернером (Richard Turner), студентом, подрабатывающем разработкой игр. Он предложил Сесилю написать текстовой квест. Чарльз попробовал, и удачно: его первая игра Inca Curse вышла в 1981 году и добилась успеха.

Тернер тем временем основал издательство Artic Computing. Сесил присоединился к компании, и к 1985 году, когда он окончил учебу, уже считался маститым режиссером, на чьем счету было множество коммерчески выгодных проектов для разных игровых платформ.

СПАСИБО ЭКО

В 1990 году Сесил рискнул начать свое дело.

- Конец 80-х был благодатным временем для адвенчур, - вспоминает Сесил. - **Sierra** зарабатывала миллионы на своих симпатичных, но незамысловатых квестах. Я чувствовал, что могу делать игры не хуже. Я занял 10 тысяч фунтов у моей матери – благослови ее Господь – и основал компанию.

Первые две игры Revolution Software – Lure of the Temptress и Beneath a Steel Sky – заняли 1 место в английских рейтингах продаж игр и принесли студии признание критиков и любовь геймеров.

С третьей игрой – **Broken Sword: The Shadow of the Templars** – пришлось помучаться. Сесил хотел сделать игру с более интересным и запутанным сюжетом. Долгое время ничего не приходило на ум, а потом Сесил прочитал книгу «Маятник Фуко» **Умберто Эко** (Umberto Eco). Из нее он узнал о тамплиерах.

 Мы как раз искали новых антигероев, – рассказывает Сесиль. – Рыцари ордена тамплиеров идеально подошли на эту роль.

Первые две части Broken Sword принесли 100 миллионов долларов. Однако в конце 90-х годов, в связи с падением интереса к квестам, пошли на спад и дела Revolution.

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon, выпущенная в 2003 году, с трудом окупилась. Завершив проект, Сесил сильно сократил штат компании. Сейчас студия разрабатывает **Broken Sword: The Angel of Death**, которая должна выйти летом. Говорят, в игре не будет Нико Коллар. Куда только катится мир?

ГОЛОС СТОББАРТА

Интересно, что во всех трех частях Broken Sword Джорджа Стоббарта озвучивает американский актер Рольф Саксон (Rolf Saxon). Сегодня его голос знаком сотням тысяч геймеров. А вот в кино карьера Саксона складывается не совсем удачно. В его фильмографии значатся блокбастеры «Миссия невыполнима», «Завтра не умрет никогда» и «Спасение рядового Райана», однако в них он занят на третьестепенных ролях. Английские дети хорошо знают Саксона по телевизионной передаче «Телепузики».

В компьютерные игры Рольф играет редко, к тому же. предпочитает квестам серии Civilization и Master of **Orion**. К роли Стоббарта актер относится, как к заурядной халтурке. Он охотно рассказывает, что работа в студии над первой частью Broken Sword продолжалась две недели по десять часов ежедневно, но не может вспомнить ни одной шутки Стоббарта. При этом виновато улыбается и жалуется на плохую память.

КАК СЕСИЛ СТАЛ ГЕЕМ

Во время разработки Broken Sword 3
Чарльз Сесил заявил в одном из интервью, что классический квест мертв. В ответ безвестный фэн адвенчур написал яростное письмо на сайт Just Adventure, в котором назвал Сесиля «голубым, которого следовало



бы пристрелить». Сайт процитировал письмо. Вскоре с Сесилем связался американский журнал для геев. Его редактор не понял образность речи разгневанного поклонника классических квестов и предложил сделать интервью с геемигроделом. Сесил отказался.



04/AIDERI / 2006

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В АПРЕЛЕ?



Kill'em All

Жанр:	Adventure
Издатель:	Goose Interactive
Разработчик:	Goose Interactive
Объем:	452 kb
Дата выхода:	апрель 1983 года

Kill'em All стала первой игрой, официально запрещенной к продаже во многих странах, включая Австралию, Германию, Канаду и Сомали (правительство последней возмутило то, что главный герой - сомалиец). СМИ назвали Kill'em All «самой отвратительной выдумкой человека после спортивных штанов с лампасами». Текстовая адвенчура, разработанная Goose Interactive, разозлила общественность своей



ARREST STREET, STREET, ST. F. S.

THE RESERVE THE PROPERTY OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IN COLUMN TWO

возмутительной неполиткорректностью. Мбонго, главный герой Kill'em All, пытался вернуть к жизни злого бога Паки. Для этого

ему нужно было ввергнуть мир в хаос. Используя древнюю африканскую магию, Мбонго насылал проклятья на сильных мира сего. Например, можно было свести с ума президента США. Тот в порыве безумия приказывал атаковать СССР, и начиналась война.

Скандальный проект Goose Interactive не имел коммерческого успеха, но нашел свою аудиторию по всему миру. Почему, думаешь, группа Metallica назвала свой дебютный альбом Kill'em All?



Жанр:	RPG
Издатель:	Activision
Разработчик:	Bullfrog Productions
Объем:	1 CD
Дата выхода:	апрель 1997 года

Ролевая игра Hero to Zero была разработана Bullfrog Productions под руководством Питера Молине (Peter Molyneux). Гуру, подаривший нам Populous, Black & White n Fable, сделал... пародию на Diablo. Ты начинал игру могучим воином 99 уровня, облаченным в непробиваемую броню и вооруженный оружием убийственной силы. В первой же схватке герой легко умерщвлял восьмиголовое чудище. Однако на празд-

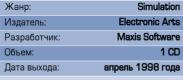


поработить мир, обманом заставила воина выпить «Зелье неудачника». И все у того пошло не так. Чем больше монстров он убивал, тем ниже становились его сила, ловкость, ум и харизма. Вот уже и любимый меч в руках не удержать. Герою, чей уровень

постоянно понижался, приходилось покупать плохонькие шмотки и сносить насмешки

бывших почитателей. Никто так и не смог пройти Hero to Zero - слишком уж быстро герой достигал нулевого уровня. В августе 1997 года Молине покинул Bullfrog, и патч для игры так и не выпустили.





Да, были игры в наше время... Разве сегодня издательство Electronic Arts посмело бы выпустить Sex Industry? Сомневаюсь. А если бы даже какая крохотная компания и рискнула бы издать провокационную игру Уилла Райта (Will Wright), ее ждали бы большие неприятности. Политики в пять минут заклевали бы «оступившегося».

Sex Industry - симулятор порномагната, напоминающий геймплеем се-



нить своей власти индустрию сексуальных услуг в безымянном мегаполисе. Сначала ты действуешь лишь в одном районе города: нанимаешь проституток и танцовщиц для стриптиз-баров. Если бизнес процветает (проститутки своевременно проверяются на болезни,

цейские исправно получают мзду), твое влияние распространяется на близлежащие районы. Купив киностудию, ты начинаешь снимать видео для взрослых. Победа

присуждается в тот момент, когда СМИ провозглашает твой город столицей секс-индустрии мира.

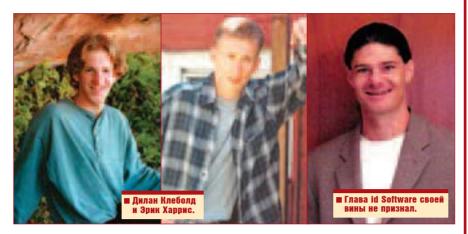
НОВОСТИ ВРЕМЕННЫХ ЛЕТ | РЕТРО

№ DOOM ОБВИНИЛИ 5 ЛЕТ НАЗАД В УБИЙСТВЕ

WHEN IS SHIPPERD FOR A

A RESTORED NOT NOT AND





Две семьи, чьи родственники пострадали во время печально знаменитой бойни в колорадской школе Колумбайн, подали иск на 5 миллиардов долларов против 25 медиа-компаний. В числе тех, кого обвинили в причастности к преступлению, значились id Software, GT Interactive, Activision, Sega, Sony, Atari, Nintendo u Virgin Interactive. Напомним, 20 апреля 1999 года Эрик Харрис (Eric Harris) и Дилан Клеболд (Dylan Klebold) открыли стрельбу в школе Колумбайн. Они убили 13 человек и рани-

ли еще 24, после чего покончили жизнь самоубийством. Впоследствии стало известно, что Эрик и Дилан были поклонниками шутера **Doom**, и даже сделали несколько уровней для игры. Пятимиллиардный иск подали вдова убитого учителя Дэйва Сандерса

(Dave Sanders) и семья раненного ученика Эвана Тодда (Evan Todd). По их мнению, медиа-компании, выпускающие такие игры, как Doom, и такие фильмы, как «Дневники баскетболиста», должны нести ответственность за влияние, оказываемое их продукцией на умы подростков. При этом истцы уверяли, что их интересуют не деньги. Они, мол, хотят заставить игровую индустрию задуматься о самоограничении, ведь «чем больше создадут виртуальных монстров, тем больше будет убийств в школах».

> Вскоре с комментариями выступил исполнительный директор id Software Тодд Холленсхед (Todd Hollenshead). «Обвинения беспочвенные, - заявил он - Мы будем защищаться». И действительно, пятимиллиардное дело развалилось в суде.



ВОЗВРАЩЕНИЕ СОЛДАТА УДАЧИ

■ Call of Cthulhu вот уже Бах – и головы нет. добраться до РС. Британская компания

FishTank Interactive объявила, что нашла издателя для своего экшена Call of Cthulhu:

Dark Corners of the Earth. Игра, создаваемая по мотивам рассказов Говарда Лавкрафта (Howard Lovecraft), заинтересовала издательство Ravensburger. Тогда же была озвучена ориентировочная дата релиза Call of Cthulhu - начало 2002

года. Увы, прошло уже пять лет, игра сменила издателя, но до сих пор не вышла на PC (на Xbox она появилась прошлой осенью, однако хитом не стала). 17 апреля 2001 года компания

Activision анонсировала Soldier of

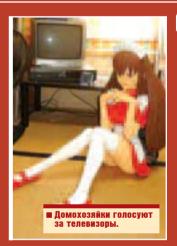
Fortune 2, сиквел к одному из самых жестоких и кровавых шутеров прошлого века. Студия Raven Software вновь объединила силы с Джоном Маллинсом (John Mullins), военным консультантом первой части. В Soldier of Fortune 2, использующем движок Quake III, разработ-

чики пообещали еще более детализированную систему повреждений человеческого тела **Ghoul II** (читай: оторванные конечности и фонтаны крови). Несмотря на все эти «прелести» сиквел SoF не сумел повторить успех оригинала.



ДОЛОЙ КАРТРИДЖИ

15 апреля Acclaim Entertainment объявила о том, что не желает больше иметь дела с картриджами для приставок. Президент компании Роберт Холмс (Robert Holmes) отметил: «Картриджи с каждым месяцем продаются все хуже и хуже, тогда как спрос на современные 16-битные приставки и персональные компьютеры растет». Acclaim быстро переориентировалось на разработку и выпуск игр на СД. Компания, запомнившаяся нам такими хитами, как **Command &** Conquer и Bad Mojo, прекратила существование в сентябре 2004 года.



РС ПРОТИВ ТВ

29 апреля американские СМИ сообщили: за первый квартал 1996 года персональных компьютеров продано больше, чем телевизоров. Событие тут же провозгласили знаковым, поскольку РС в первый раз в истории обошли телевизоры. Однако уже на следующий день Consumer **Electronics Manufacturing** Association, организация, отслеживающая продажи электроники, признала ошибку, закравшуюся в отчет. На самом деле, за квартал было продано не 660 тысяч телевизоров, а 4 миллиона 600 тысяч - куда больше, чем РС. Сенсации не состоялось.

ч

201 04 / АПРЕЛЬ / 2006

ФИРМЕННАЯ ФУТБОЛКА РУБРИКИ БЕСЦЕННА НЕ ИЩИ В МАГАЗИНАХ ГОРОДА

письмо номера

У важаемая редакция журнала «РС ИГРЫ». Прошу прощения за глупый вопрос, но что такое «боксовая версия игры»? Заранее спасибо за ответ. NORUM

Это отчего же твой вопрос глупый? Ничего такого в нем не вижу. Теперь по сути вопроса. Вот в каком виде можно купить игры в России:

1) Джевел - самый распространенный и дешевый вариант.

Представляет собой обычную пластиковую коробочку, иногда упакованную в целлофан. Вмещает до шести дис-

- 2) DVD-Box. Упаковка, хорошо знакомая тем, кто покупает фильмы на DVD. Представляет собой вытянутую прямоугольную непрозрачную коробочку, в которой помимо дисков лежит бумажное руководство. Больше всего РС'ных игр в DVD-Box'ах продает компания «Софт Клаб».
- 3) Обычная коробка. Она значительно больше DVD-Вох'а и помимо руководства пользователя может содержать сувениры по игре. Обычный бокс еще называют подарочным, потому что он, во-первых, стоит немалых денег, а, во-вторых, отлично смотрится на полке. Пример (едва ли не единственный) «игры в коробке», которую можно легко найти в рознице, - World of Warcraft от «Софт Клаба». Другие боксы получится купить только в интернет-магазинах.

Вроде бы об основных видах упаковки я рассказал. Если появятся еще вопросы, пиши на ящик ask@pc-games.ru. Уже в следу-

ющем выпуске мы откроем рубрику, где будем серьезно отвечать на самые интересные вопросы читателей.

В качестве приза за письмо номера редакция дарит тебе антивирус Dr. Web, сувениры от компании Doctor Web и фирменную майку рубрики «О наболевшем». Защитили, порадовали и одели. Ну, не молодцы ли?



Во-первых, я хочу поблагодарить всех, кто высказался по поводу «Дневников разработчиков». Ваши письма помогли нам лучше осознать основные изъяны рубрики и понять, как от этих недочетов можно избавиться.

Во-вторых, спешу обрадовать всех, кому «О наболевшем» кажется глупым разделом, где почтовик издевается над читателями. Скоро рубрика станет немного обстоятельней. Подробности ищи в письме номера.

З дравствуйте, уважаемая редакция. У меня есть вопрос. Как-то раз купил я игру Stubbs The Zombie in "Rebel Without a **Pulse**" (естественно, пиратскую, Версия от «Буки» тогда еще не появилась). На диске было написано, что для установки потребуется программа Daemon Tools 9. Я бы хотел узнать, для чего она нужна, а то из-за нее очень сильно глючит компьютер.

> С уважением, ваш постоянный читатель, Санек Р.

Привет, Санек! Отвечу на вопрос только при условии, что ты пообещаешь больше никогда пиратские игры не покупать. Готов кровью подписать соответствующий договор? Ладно-ладно, это, конечно, шутка - требовать невозможного я не стану, ибо, как говорится, сам и не раз (кто крикнул «Подлец!»?). Перейдем к делу. Daemon Tools - программа, способная эмулировать игры. Объясню на пальцах: эта утилита создает на твоем компьютере виртуальный CD/DVD-ROM и «засовывает» в него «образ» игрушки (представленный, обычно, одним или несколькими файлами с разрешением cue/bin, iso, ccd, bwt, mds, cdi, nrg, pdi, b5t - их нетрудно найти на

некоторых пиратских версиях). Компьютер думает, что ты вставил лицензионный диск в реальный привод, а потому без проблем обрабатывает данные об игре. Дальше все, как обычно: запускается Autorun, и ты спокойно устанавливаешь

новинку. Компьютер из-за Tools Daemon тормозить должен, но есутилита все-таки мешает нормальной работе, попробуй переустановить ее или Windows.

Естественно, ни одна лицензионная версия игры не потребует от тебя наличия этой программы. Daemon Tools нужна только для пираток.

З дравствуйте, редакция «РС ИГР». Вот сижу я за компьютером, листаю правильный журнал. Дошел до раздела почты и решил написать вам письмо. Да не простое, а с какой-нибудь закавыкой. Сидел, думал, думал, и вдруг меня осенило - расскажу-ка я о моей маме, о правильной ма-Me.

Вопреки всем законам физики, химии и других наук, моя мама - ветеран игр, и не только компьютерных. Началось все лет восемь-девять назад, когда у нас в солнечном Краснодаре появилась приставка SEGA Mega Drive 2. Набивая руку в двухмерных сеговских играх, мама стала признанным мастером среди моих друзей. Мы успевали проходить лишь два-три уровня, как она уже сражалась с финальным боссом или даже начинала игру заново, дабы открыть все секреты. Шли годы, у нас появился персональный компьютер на базе процессора Intel Pentium 2 (крутая штука по тем временам!). Первыми играми, которые мы проходили с мамой вместе, были Revenant и Blood Omen: Legacy of Kain. После выхода Diablo 2 у нас началась ожесточенная борьба за место у компьютера, в которой чаще всего побеждала мама. Со временем количество пройденных ею игр увеличивалось с бешеной скоростью. И даже сегодня она не откажется лишний разок поиграть в Diablo 2 или в какой-нибудь квест, которых у нас скопилось около сотни. Как и я, мама читает ваш правильный журнал. Правда, она интересуется только материалами о квестах или RPG, ибо неравнодушна именно к играм этих жанров.

На этом, пожалуй, и закончу - пора занять компьютер, пока мама не пришла, Всем пока!

С уважением, Митяй из Краснодара

И тебе здравствовать, Митяй!

Приятно, черт возьми, что есть в нашей стране дружные семьи, посвящающие свое свободное (и не только) время верному делу истребления нечисти и разгадывания головоломок. В пору российским чиновникам запускать программу «Каждой

О НАБОЛЕВШЕМ | ПОЧТА



семье - геймерский компьютер и запас игр на год вперед». Зачем? Все просто. Совместная игра (будь то кооперативное прохождение или командные баталии в Counter-Strike/Battlefield 2 и им подобных проектов) значительно укрепляют семейные отношения. Закаленные в сражениях, муж с женой постараются избегать ссор, отцы и дети будут отлично понимать друг друга, а братья и сестры перестанут ругаться из-за новых игрушек. Глядишь, через несколько лет разводов в России станет меньше, а демографическая ситуация изменится в лучшую сторону. Для усиления эффекта, правда, неплохо было бы показывать киберспортивные состязания между семьями по телевизору. Смотреть на то, как сын прикрывает маму на de_dust, а папа кэмперит со «слоном» за углом, по-моему, куда интереснее, чем любоваться на семейку, обегающую конусы в эстафете.

Так что, дорогие читатели, приглашайте своих мам, пап, братьев, сестер, бабушек и дедушек в компьютерные клубы, создавайте семейные кланы и участвуйте в турнирах. Приобщайте, короче, родных и близких к играм. Они ведь частенько останавливаются у вас за спиной и якобы одним глазком посматривают на экран. Думаете, презирают? Не-а, завидуют!

ривет, «РС ИГРЫІ»! Спасибо за то, что ривет, «РС ИП ГОТИ»: ОПИСТВОЕ ТЕММЕров. Желаю дальнейших успехов в творчестве. Но не спешите класть мое письмо в стопку других хвалебных посланий. На самом деле, я пишу по делу. Хочу вернуться к теме пиратства, которая не раз обсуждалась на страницах «О наболевшем». Недавно я купил сборник RPG игр (5 в 1). Пришел домой, решил установить. Оказалось, что в The Bards Tale напрочь отсутствует звук, а это «несколько» портит впечатления от игры. Ну, думаю, поставлю следующую игрушку. В Fable: The Lost Chapters я обнаружил совершенно идиотский перевод и ужасно подобранные шрифты. Приходится напрягать фантазию, поскольку понять сюжет и о чем говорят в диалогах с такой «блестящей» локализацией просто невозможно. Кстати говоря, на коробке этого диска большими буквами было написано PLATINUM. В связи с этим случаем, я хочу, чтобы вы ответили на несколько вопросов:

- 1. Не могли бы вы перечислить названия фирм, диски которых вы не рекомендуете покупать (например, PLATINUM)?
- 2. Есть ли какие-то внешние признаки, по которым лицензионную версию можно отличить от пиратской?
- 3. Насколько опасно приобретать сборники игр? Может, лучше покупать диск/коробку только с одной?
- 4. Где можно купить качественные лицензионные игры?

Очень прошу ответить на мои вопросы, дабы уберечь доверчивого и невинного читателя от бессовестных и вконец обнаглевших пиратов. На этом, пожалуй, все. Большое спасибо за внимание.

Ваш преданный читатель Артур из Москвы

Здравствуй, Артур!

Несмотря на то, что мы каждый номер публикуем списки отечественных локализаций и подробно рассказываем о вышедших проектах в рубрике «Дайджест», ты все равно попался на удочку жадных пиратов. Чтобы в будущем этого не повторилось, подробно отвечаю на вопросы:

1. Названия всех пиратских контор перечислить невозможно, ибо, во-первых, у нас нет таких данных, а, во-вторых, на «левых» дисках зачастую отсутствуют какие-либо логотипы (кстати говоря, PLAT-INUM - это не фирма; платиновым дисками называют антологии популярных игр или повторные издания «громких» проектов). Лучше я перечислю российских издателей, игры которых ты можешь покупать

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

www.forum.gameland.ru



СПРАШИВАЕТ AGENTOS007

Давно хотел узнать, можно ли стать автором в вашем журнале? И, если можно, что для этого нужно сделать?



OTBEYAET РЕДАКЦИЯ

Да запросто! Все очень просто - нужно лишь прислать нам примеры своих статей. Если они нас устроят, мы с тобой свяжемся.

СПРАШИВАЕТ MAGIC_KCH

Скажите, пожалуйста, как определяется победитель конкурса, если правильные ответы прислали 1000 человек?



OTBEYAET РЕДАКЦИЯ

Мы покупаем тысячу тараканов, присваиваем каждому идентификационный номер, соответствующий одному из участников конкурса, и устраиваем тараканьи бега. Какой таракашка первым к финишу прибежит, тот читатель и выиграет. А, если серьезно, то с помощью «барабана удачи» (читай случайным образом).



СПРАШИВАЕТ **ЧИТАТЕЛЬ**

Я писал вам на конкурс, но ответа так и не получил. В чем проблема?

OTBEHAET TTOHTOBUK

Проблема в том, что ты зря ждал письма. Мы не подтверждаем получение писем на конкурс или в рубрику «О наболевшем» и уж тем более не отвечаем каждому читателю. Это невозможно сделать физически. Если в письме задан интересный вопрос, мы стараемся ответить. Сообщения типа «А почему звезд на небе так много?» остаются без комментариев.

. Письма присылайте по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652. «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес post@pc-games.ru

ПОЧТА І О НАБОЛЕВШЕМ

безо всякой опаски. Вот они: «1С», «Бука», «Акелла», «Руссобит-М», Game-Factory Interactive, «Новый Диск», Софт Клаб, Nival, Play Ten Interactive.

2. Каждая из вышеперечисленных фирм почти всегда оформляет диски в едином стиле (обрати внимание на обложки в «Дайджесте»), каждая ставит на них свой логотип. Не ленись, потрать пять минут на то, чтобы внимательно осмотреть джевел с игрой. Порой пираты пытаются «закосить» под отечественных издателей и штампуют обложки, отдаленно напоминающие «лицо» лицензионных дисков. Получается не всегда – при внимательно рассмотрении можно легко заметить отсутствие копирайтов, низкое качество изображений и обилие ошибок в описании игры.

3. Сборники можно покупать только тогда, когда их выпускают российские издатели. В противном случае ты рискуешь (впрочем, ты уже рискнул и сам во всем убедился) купить три, пять или десять (да, бывает и такое) «кастрированных» игр. У одной не будет звука, из второй пираты вырежут ролики на движке, третья лишится редактора уровней. Поэтому не обольщайся, если увидишь на прилавке диски «Лучшие RPG года – 5 игр на одном DVD», «Все спортивные симуляторы сезона», «365 игрушек – по одной на каждый день».

4. Не сочти за сарказм – везде, где они продаются. То может быть палатка в переходе метро, раздел мультимедиа в супермаркете или специализированный магазин вроде «Союза». Главное – обладать нужной информацией и уметь отличить подделку от качественного товара.

3 дароff, редакция «РС ИГР». Во-первых, спасибо за ваше чувство юмора, благодаря которому журнал не являет собой очередной нудный том книги «Война и мир». Особо отмечу рубрики «Спец» и «Тема номера» - в них чаще всего публикуются забавные тексты. Во-вторых, я хочу сделать вам предложение (ой, так волнуюсь, что даже руки трясутся). Надеюсь, в редакции хорошо над ним подумают. Считаете, что я себя в жены предлагать буду? Нет-нет! Несмотря на то, что вы привлекательны, я тоже чертовски красива, речь пойдет не о свадьбе. Я хочу напомнить о статье «Размер имеет значение» из 13-ого номера, в которой Иван Гусев рассказывал о пышногрудых девушках из компьютерных игр. То был очень интересный материал. Но меня волнует то, что вы до сих пор не написали статью про мужских персонажей. Это несправедливо! Пусть геймеры узнают о своих виртуальных конкурентах, а геймерши запомнят героев в лицо! Ведь каждая из нас хотя бы раз в жизнь думала: «Жаль, что мой парень не похож на Гордона Фримена/Сэма Фишера/Принца Персии...». Надеюсь, вам не составит труда написать такой материал. Если же возникнут проблемы, обратитесь к женщинам из вашей редакции - их вкусы точно не подведут!

Всегда ваша, Lexis



Привет и тебе, Lexis (сперва написал Lexus, но вовремя заметил оплошность)! Идея с мужской версией статьи «Размер имеет значения» нам понравилась. Но, вот ведь беда, женщин в редакции нет, а потому определить, о ком писать, а о ком нет, мы не можем. Поэтому прошу тебя, твоих подруг и всю женскую аудиторию журнала прислать нам список из пяти-десяти самых красивых, умных, добрых и отзывчивых мужских персонажей компьютерных игр. Кстати, по секрету скажу: мой любимый виртуальный герой (только не подумай чего плохого!) - Данте из серии Devil May Cry, третью часть которой скоро портируют на РС. Одно время я даже собирался сделать прическу на его манер. Для этого, всего ничего, надо было перекрасить мои черные волосы в белые (читай седые). Но не срослось - к парикмахеру за этим я так и не пошел. А сейчас былого задора уже нет. Да и зачем? Я себе и таким нравлюсь.

у, типа привет, творцы самого правильного журнала о компьютерных играх. Пишу потому, что вывел гипотезу на ваш счет. Как все, наверное, помнят, редакцию обвиняли в пиратстве, зомбировании и захвате Земли. Я представил, что вы действительно завоевали мир. Вот каким он станет: вместо памятника, где женщина стоит с серпом в руках, а мужчина с молотком (памятник рабочему и колхознице в Москве, сейчас находится на реставрации - прим. ред) будет стоять огромное изваяние главреда с буквой «Р» и замглавреда с «С». Таким образом, надпись «РС» смогут увидеть практически все москвичи. А вместо статуи Свободы, что в США, будет красоваться отлитая в золоте скульптура почтальона Леви с журналом в руках. На всех телевизионных каналах мира станут показывать передачи об играх, вести которые вызовется Гусев. Увеличится и тираж журнала, экземпляров эдак до 6,5 миллиардов. Ведь, чтобы держать в подчинении весь мир, вам придется снабжать свежим номером каждого его жителя. Помимо этого, все игры будут выходить с кулерами на обложке. Те разработчики и издатели, которые не захотят ставить на диск священный знак, сядут в тюрьму. Вы только представьте себе Гейба Ньюэлла (глава компании Valve - прим. ред), отказавшегося ставить на Half-Life 3 золотой кулер. Бедняжка похудеет в тюряге. За решеткой окажутся и адвокат Джэк Томпсон и сенатор Лейланд Ли. Они будут обречены на вечное прохождение GTA: San Andreas. Ну, а когда население привыкнет к новому режиму, студия Universal Pictures снимет фильм по мотивам работы журнала «РС ИГРЫ», и все сотрудники редакции в одночасье станут звездами первой величины. Примерно в это же время вы поделите между собой планету. Главреду достанется Африка, Ларичкину - Южная Америка, Леви - Северная, Зибиреву - Австралия, Лизе Снежной - Антарктида, Eddy v2.0 -Атлантида, а Сныткину - Евразия.

р.s. По-моему, получилось отлично. Так что не забудьте обо мне, когда это предсказание сбудется.

Даниил (не Леви!) из Москвы.

Даня, здорово!

Прочли мы твое письмо и так замечтались, что забыли про сдачу журнала. Пришлось в последний день писать все статьи, редактировать их и отдавать верстальщикам. Когда же мы были готовы отослать материалы в типографию, на здание редакции упал небольшой метеорит, пробил крышу и упал на компьютер, где хранилась верстка. Ценой героических усилий (Семен выносил винчестер из охваченной пламенем комнаты!) нам удалось спасти номер. Но, к сожалению, не весь — 16 страниц «сгорели заживо». Мы будем веч-

[204] OT. BIOGUNTOR ROLL TRETUN HOMER WAVEHOLDS. 04/ANPENS/2008

О НАБОЛЕВШЕМ | ПОЧТА

но помнить о них и надеемся, что они попали в рай.

В общем, Данька, ты нам больших таких писем не пиши, а то вконец подорвешь слаженную работу коллектива.

З дравствуйте, товарищи, создающие «РС ИГРЫ»!

Хочу описать случай почти что двухлетней давности. Дело было так: в одном из магазинов я обнаружил «РС ИГРЫ» и прикупил его (за 70 рублей, если не ошибаюсь). Открыв журнал дома, я сразу удивился качеству и объему статей, а ближе к вечеру решил изучить содержание DVDприложения. «Ага, щаз-з-з» - ответил компьютер, выдав какую-то непонятную ошибку. На следующее утро диск вновь не запустился. Я малость разозлился и решил избавиться от DVD весьма изощренным способом. Так как диск был упакован в пакетик с липкой полоской я приклеил его к шкафу в надежде, что однажды он грохнется на пол и разобьется. Дни шли, но DVD падать и не собирался. Через двое суток мне это надоело и я собрался самостоятельно раздолбать его на маленькие кусочки. Но прежде решил дать диску второй (хотя, какой второй, третий!) шанс. Вы не поверите, но он заработал!!! Радости моей не было предела (впрочем, как и удивлению). С тех самых пор я являюсь постоянным читателем вашего журнала и изучателем (так и написано - изучателем, прим. ред) DVD-приложения. Я до сих пор верю, что в тот день диск просто испугался, не захотел «умирать» и потому заработал.

Р.S. Эта история - чистая правда, клянусь. С уважением Алексей aka 9th Hunter из Волгограда

Привет, верный изучатель наших DVD! Хочется поблагодарить тебя за то, что ты избавил нас от проблемы неработающих дисков. Ведь теперь на все звонки и письма читателей, жалующихся на неисправность CD или DVD, мы отвечаем дежурной фразой «Вы просто не смогли его достаточно запугать». Думаю, со временем в

журнале или на дисках появится статья, где будут описаны самые действенные способы устрашения CD и DVD. Кстати, дорогие читатели, если у кого-то из вас не получится испугать диск, приносите или присылайте его в редакцию – наш штатный специалист-пугальщик (не путать с пугалом!) Семен с радостью решит все проблемы.

Д <mark>обрый день, дорогая редакция «РС</mark> ИГР».

Ваш журнал читаю недолго, где-то год. Сначала я покупала разные издания, чтобы найти то, которое мне больше по душе. После долгих раздумий выбрала ваш журнал, потому что он очень интересный и правильный.

Пишу письмо, так как меня раздражает, что население России плохо информировано о персональных компьютерах. К примеру, моя мама думает, что РС создан лишь для того, чтобы играть на нем. Ей без разницы, что я делаю: печатаю, программирую, рисую что-нибудь в 3D Max'e или просто смотрю на рабочий стол - кроме игр она ничего не знает. Люди среднего возраста (не все, конечно, но многие), не понимают, что компьютер - это многофункциональное устройство, с помощью которого можно многому научиться. Возможно, конечно, я ошибаюсь, и такая ситуация наблюдается только в моей семье. Я вас очень прошу: дайте совет - нужно ли реагировать на то, что люди воспринимают компьютер как какую-нибудь старую игровую приставку?

MRAK

Какое-то мрачное у тебя письмо, девушка с мужским ником MRAK. Чего нос-то повесила? Никогда не слышала, что женщины говорят о футболе? «Двадцать два потных мужика носятся за одним мячиком. И кому это может быть интересно?». Тем не менее, никто из футбольных фанатов после таких высказываний не перестает смотреть матчи.

Нужно заниматься тем, что тебе нравится, и не обращать внимания на

реакцию окружающих. Любишь играть? Да пожалуйста, только меру знай! Желаешь программировать? Никто тебе не мешает! Ты пойми, людям среднего возраста тяжело осознать всю важность персональных компьютеров - так же, как тебе, например, непросто понять необходимость еженедельной уборки в квартире или занятий в школе/институте. У каждого поколения есть свои причуды. Спорить из-за них бессмысленно, надо учиться их прини-



УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Тестирование новейших моделей КПК, ноутбуков и сотовых телефонов

Яблочная религия

Тест ноутбуков на Мас OS

Перечитывая Symbian

Обзор возможностей Symbian 560 (2nd edition)

Софт для КПК на Linux

И от бабушки ушел, и от дедушки ушел...

Великие топографы

Карта для ОДЕхріогег своими руками

Шаг за шагом

- Устанавливаем в іВоок G4 модуль Wi-Fi
- Заменяем жесткий диск ноутбука PowerBook G4
- Пелзем Мас из РС
- Собираем новостные рассылки у себя на КПК.
- Scumm Virtual Machine
- Организовываем прием почты на КПК
- VITO SuttonMapper
- Spb Weather
- Мобильный Интернет от «МегаФон-Москва»
- Архивируем Интернет при помощи iSiloX
- Изучаем возможности Battery Pack Pro







ОТСЕБЯТИНА | КАК Я НЕ СТАЛ РЕЖИССЕРОМ



КАК Я НЕ СТАЛ РЕЖИССЕРОМ

Иван Гусев

Я возлагал большие надежды на *The Movies*. Как же так, думал я, у всех кругом есть любимая игра, выражаясь образно – «постоянная партнерша». Кто-то проводит время за *Civilization IV*, другому по вкусу *World of Warcraft*, третий не расстается с *Counter-Strike*. И только ты, Гусев, мечешься от игры к игре, надеясь отыскать ту, единственную...



Первое разочарование пришло быстро - *The Movies* совершенно не устроила меня как экономический симулятор. Слишком уж все схематично. Тогда я сконцентрировался на съемке фильмов и вскоре почувствовал, что пора показать их миру. Зарегистрировал виртуальную киностудию Nemezido Pictures на официальном сайте The Movies и тут же получил 50Mb места на сервере для хранения и показа отснятых кинолент. Такой подарок разработчики из Lionhead делают каждому, кто купил лицензионную версию игры. Закончив с формальностями, я засел за черную комедию «Я хочу заняться любовью с Сантой», в финале которой, устав от домогательств подвыпившей девушки, Санта Клаус топит даму в ванной. Выложив готовую картину на сайт, я отправился спать. Утром оказалось, что «Я хочу заняться любовью с Сантой» находится на 12 месте в рейтинге комедий (всего на тот момент к просмотру было доступно более 30 тысяч фильмов). Правда, за мой фильм проголосовали всего 4 человека – они поставили 5 баллов из 5. Но потом пятый зритель оценил «Санту» на 3, и лента стремительно рухнула в чарте, покинув пределы ТОР20. Больше никто не хотел тратить время на просмотр моей работы, всех интересовала судьба только своих «шедевров». Осознав это, я выбрался на официальный форум The Movies и прочитал тему «Как рекламировать свои фильмы». Там предлагалось активно участвовать в жизни форума, делать постер для киноленты и всячески нагнетать обстановку вокруг премьеры. Ладно, пусть будет повашему. Я зашел в раздел для рекламы фильмов и на неродном английском сообщил миру о «Я хочу заняться любовью с Сантой». Мир проигнорировал меня. Лента форума обновлялась столь стремительно, что мой призыв



Вскоре мой призыв потерялся среди сообщений «Проголосуй за мой фильм, и я проголосую за твой»

быстро потерялся среди сообщений «Проголосуй за мой фильм - и я проголосую за твой». Увидев их, я сильно удивился - неужели всем наплевать на качество, и они готовы отдать свой голос любой картине, лишь бы ее автор ответил такой же любезностью? Вскоре, правда, модераторы форума запретили подобное жульничество, но в сети остались фанатские сайты типа Review Trader, которые помогают заниматься тем же промыслом обоюдной «помощью». При этом никто даже не смотрит чужие фильмы, все просто ставят 5 баллов и пишут рецензию вроде: «Вау, чувак, ты снял такой крутой мувик, я

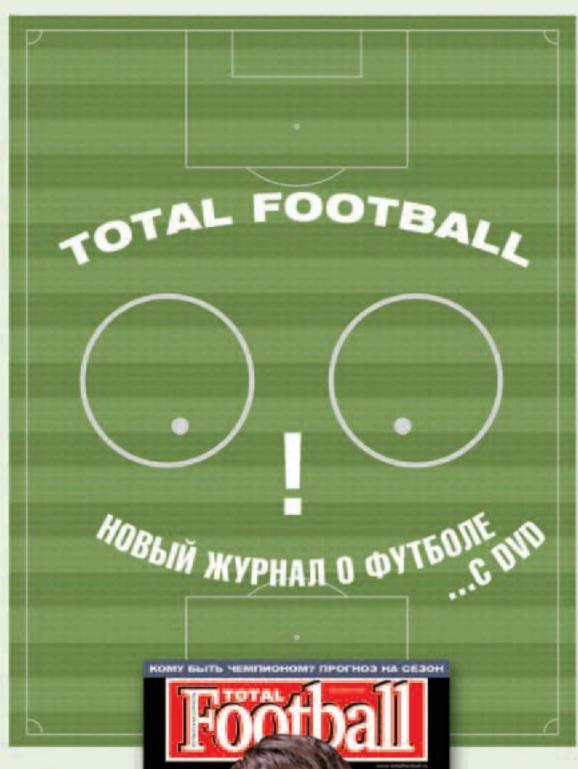
просто обалдел. Давай, голосуй за мой «Пожиратель мозга».

Признаюсь, я попробовал все: рассказал о своих фильмах на форуме, зарегистрировался на Review Trader, просил голосовать за себя всех, чьи фильмы оценил. Однако вскоре мне надоело клянчить рецензии и оценки, упрашивать посмотреть свои ленты. Увы, «кинобизнес» оказался вовсе не таким интересным, как я предполагал. И даже призрачная возможность получить новенький «Крайслер», который Lionhead сулит за победу в очередном конкурсе фильмов, вряд ли заставит меня вернуться в игру. Все равно ведь не выиграю.

Никто не хотел тратить время на просмотр моей работы, всех интересовала судьба только своих «шедевров»



[206] 04 / AПРЕЛЬ / 2006



В КАЖДОМ НОМЕРЕ DVD C ЛУЧШИМ ФУТБОЛЬНЫМ КОНТЕНТОМ



В АПРЕЛЬСКОМ НОМЕРЕ:

ЭКСКЛЮЗИВ

Звезда «Зенита» Андрей Аршавин

ТЕМА НОМЕРА

Новые стратеги. Пятерка лучших тренеров нового поколения

АНГЛИЙСКИЕ ФАНАТЫ

Страстная история лютой ненависти

даем прогноз

Чем закончится недавно начавшийся чемпионат России

ДЕТСТВО СЫЧЕВА

Как воспитывали нападающего «Локомотива»

ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР

Главный приз — поездка финал Лиги чемпионов!

КОНКУРС Врата ада распахнуты настежь. Лондон в руинах. Человечество под руинами. Перед нами если не сама преисподняя, то уж точно самый жаркий ее филиал. Спасать мир уже поздновато, а вот спасти себя и получить в награду раритетную вещичку ты еще можешь. Если поторопишься. Фирменная толстовка, освященная самим Биллом Ропером (не врем – вот те крест!), подсобит тебе в борьбе с нечистью и заставит содрогнуться любого демона, когда игра Hellgate: London окажется на прилавках. Всего мы припасли три толстовки – по одной на каждого из трех счастливчиков-победителей.

От тебя, как обычно, требуется ответить на все вопросы – правильно и быстро.

СПРЯТАННОЕ ДОЛЖНО БЫТБ ΗΑΝΔΕΗΟ!

- 1. На печати тамплиеров (главной надежды человечества в 2037 году) изображены два всадника на одном коне. Кто это?
- А) Римский папа и генерал ордена. Символ того, что «храмовники» подчинялись непосредственно папе, и от всякой иной – церковной и светской – власти были свободны.
- Б) Жизнь и смерть. Символ решимости тамплиеров защищать христианство до последнего вздоха.
- В) Монах и рыцарь. Символ единства священника и солдата, а также бедности (хотя все мы знаем, что Орден был богаче самой католической церкви).
- 2. Где был изготовлен Эскалибур волшебный меч короля Артура? (Штуку вроде него ты сможешь собрать в игре).
- А) На священном острове кельтов, который называется Авалон.
- Б) В колдовском капище друидов, развалины коего дотянули до наших дней и носят имя Стоунхендж.
- В) В легендарном Камелоте, где ж еще?!
- 3. В армии Тьмы хватает своих генералов. Какую роль в ней играл небезызвестный Аза-
- А) Мелкая сошка ни нашим, ни вашим. То и дело перебегал в стан противника, пока не был уничтожен за свои бесконечные предательства.
- Б) Предводитель допотопных гигантов, восставших против бога. По свидетельству Еноха, именно он и научил мужчин воевать, а женщин - обманывать.
- В) Это вообще не демон, а «свой игрок в чужой команде». Внедрен в армию Тьмы, чтобы подтачивать ее изнутри.











САМЫЙ СИЛЬНЫЙ 1 САМЫЙ УМНЫЙ

Ты уже совсем **БОЛЬШОЙ И ЗНАЕШЬ:** на свеме есмь много Buqeokapm₁ xopowux и разных. Ho ASUS Extreme NLLOOGT Silencer единственная в своем poge. Не веришь читай сам в любимом журнале или загляни на caūm http://www.asus.ru. Korga челюсть вернемся в нормальное nonomenue, npucmynaū к участию в конкурсе и это чудо moжem cmamь mboum!

- 1) Сколько одновременно игроков могут общаться по сети с помощью ASUS Game Face Live?
- а. 5 человек
- b. 8 человек
- с. Сколько угодно
- 2) С помощью технологии ASUS Game Face Live можно передавать одновременно:
- а. Только звук
- b. Звук и видео
- с. Только видео
- 3) Для каких игр подходит Game Face?
- а. Для всех
- b. Для всех онлайновых игр
- с. Исключительно для FPS и RPG
- 4) Какие ноутбуки ASUS поддерживают технологию ASUS Game Face Live?

- а. Все ноутбуки ASUS со встроенной веб-камерой
- b. Все ноутбуки ASUS с видеокартой от ATI с. Ноутбуки ASUS серии W2 и A7
- 5) Какие видеокарты ASUS поддерживают технологию ASUS Game Face Live?
- а. Видеокарты ASUS, поддерживающие DirectX-9
- b. Видеокарты ASUS верхнего ценового сегмента
- с. Все видеокарты ASUS
- 6) Что можно наблюдать с помощью технологии ASUS Game Face Live?
- а. Других игроков
- b. ТВ-программы
- с. Все вышеперечисленное

Ответы высылай электронной почтой на ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ <u>asus@pc-games.ru</u> или ASUS EXTREME NLLOOGT обычной, по адресу 101000, Москва, Глав-SILENCER почтамт а/я 652, Graphics Engine - GeForce 6600GT «РС ИГРЫ». Video Memory – 256 M DDR3
Engine Clock – 500MHz
Memory Clock – 1GHz (500MHz DDR3) RAMDAC - 400MHz Bus Standard - PCI-**Express** Memory Interface -128-bit Max Resolution -2048x1536 VGA Output Standard -15-pin D-sub TV Output – HDTV-out DVI Output – DVI-I 2nd VGA Output – Да Adaptor/Cable bundled -**HDTV** out adaptor **DVI-to-2nd VGA adaptor** Software Bundled **Joint Operation ASUS DVD XP Power Director Media Show ASUS Utilities &** Driver 04 / АПРЕЛЬ / 2006 [214]



Silencer является одним из самых производительных и законченных решений на рынке 3D- и видеоприложений.

Видеокарта ASUS Extreme N6600GT Silencer оснащена новейшими уникальными технологиями от ASUS и графическим процессором nVidia®'s GeForce 6600GT, а также технологией бесшумного охлаждения SilentCool.

В графической карте ASUS Extreme N6600GT Silencer используются уникальные технологии ASUS.
ASUS GameReplay: настоящий

ASUS GameReplay: настоящий профессионализм в области компьютерных игр приходит лишь с опытом. Стратегия – ключ к успеху в таких популярных командных играх, как Counter-Strike и Unreal Tournament. Технология GameReplay позволяет записывать эпизоды игры в формате MPEG4, и игроки могут просматривать все игры, чтобы учесть свои ошибки и подготовиться к следующему соревнованию. Кроме того, записанные файлы могут быть использованы в качестве скринсейверов или записей в онлайновом дневнике.

GameFace Messenger: технология GameFace Messenger так же проста в обращении, как основные службы доставки сообщений. GameFace Messenger – это аудио/видеосвязь во время игры без сложного процесса подключения.

Технология Splendid: встроенная в драйверы для графических карт ASUS, техноло-

гия Splendid автоматически обеспечивает оптимальное качество изображения при активации и использовании видеоприложений. Splendid предлагает пять режимов для оптимизации качества изображения в различных видеоприложениях. GameLiveShow: точно так же, как люди делятся своими мыслями и переживаниями с помощью онлайновых дневников, опытные геймеры часто хотят поделиться своими стратегическими схемами и игровыми комбинациями с другими любителями компьютерных игр. GameLiveShow еще одна новая функция графических карт ASUS, позволяющая геймерам обмениваться опытом в сети Internet. Другие

игроки могут по сети наблюдать за игрой профессионалов.

ASUS Video Security™ Online: используя эту технологию, пользователи могут создать свою собственную систему видеонаблюдения с возможностью управления через Интернет

ASUS OnScreenDisplay (OSD): эта технология позволяет изменять различные настройки экрана, не выходя из игры. ASUS Extreme N6600GT Silencer дает возможность подключения различных дисплеев с помощью выходов DVI, VGA, DVI+VGA и DVI+TB-выхода.

А высококачественный ТВвыход позволит тебе вывести на большой экран изображение компьютерной игры, а также провести презентации.

Кроме того, ASUS Extreme N6600GT Silencer оснащена системой охлаждения SilentCool,

которая включает в себя большой радиатор, заметно улучшающий теплообмен и обеспечивающий охлаждение графического процессора, а также тепловую трубку и дополнительные теплорассеивающие пластины, выполненные из меди, которая обладает отличной теплопроводностью. Технология SilentCool, аналогичная технологиям, используемым при охлаждении процессора, позволяет понизить температуру графического процессора на 40℃ по сравнению с решениями от других производителей.

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Чтобы получить заветный приз, любезно предоставленный компанией «Бука», тебе необходимо узнать ключевое слово и выслать его на наш конкурсный почтовый ящик. Те асы, которым удастся разгадать весь кроссворд целиком, будут награждены суперпризом!

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

- **2.** Одна из самых популярных спортивных серий **EA Sports**.
- **4.** Извечный враг Разиэля.
- 9. Великолепный отечественный Flight Simulator, ставший эталоном качества для игр этого жанра на многие годы (одно из слов названия).
- 10. На счету этой команды множество отличных игр, в том числе гениальные *Messiah* и *Sacrifice*. Кто бы мог подумать, что они сядут в лужу с *Matrix* Online?
- 12. Именно эту кнопку в главном меню начинают судорожно искать геймеры при знакомстве с самыми отстойными творениями игропрома.
- **14.** Одна из воюющих сторон в *Command & Conquer: Generals*.
- **15.** Издатель

Bloodrayne.

- **19.** Пухленький маньяк из *Silent Hill 2*.
- 22. Этот аэропорт одно из самых тяжелых для зачистки мест в серии *Jagged Alliance*.
 23. Имя главной герои-
- ни обеих частей **No One Lives Forever**.
- 24. Multiplayer-ориентированная стратегия с оригинальной концепцией: под управлением стратегоманьяков мордуются экшенофилы.
- **25.** Тайный язык в **Myst IV**.
- 27. Графический видеостандарт конца 80-х, начала 90-х гг. прошлого века.
- **28.** Адд-он к **Tom Clancy's Rainbow Six 3** (одно из слов назва-
- ния). **32.** Компания-производитель игровой плат-
- формы **Playstation**. **33.** Повреждение,
- 34. Связист нашего от-

ряда во Vietcong.

- 36. Тип заклинаний, который повышает или понижает характеристики выбранной цели.
 39. Основатель Gas
- Powered Games компании, ответственной за дилогию
- **Dungeon Siege**. Годами ранее этот товарищ приложил руку к созданию **Total**

Annihilation.

- 41. Аббревиатура, которую употребляют фанаты ММОG, сообщая о своем удалении от компьютера.
- 42. Про этого легендарного рок-исполнителя в свое время даже игру хотели сделать. Правда, она так и не дожила до релиза (назови имя звезды).
- **43.** Божество из **Age of Mythology**.
- **44.** Орочий юнит из вселенной

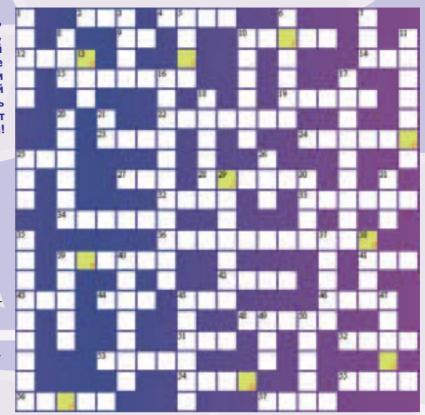
Warhammer 40.000.

- **45.** Одна из лучших, на наш взгляд, RTS 2003 года. Разработчик –
- **Big Huge Games**, издатель **Microsoft** (аббревиатура).
- **46.** Марка колы во вселенной *Fallout*.
- **48.** Демоническая псина из **Doom 3**.
- **51.** Имя Пейна.
- 52. Curse The Eye of
- **** (неплохой хоррор-экшен 2003 года про злодеяния древнего египетского духа). 53. Барыга в военном
- **53.** Барыга в военном лагере из **Shellshock NAM'67**.
- **54.** Артридесы, Харконнены, огромный песчаный червь, спайс-меланж... О какой вселенной идет речь?
- **55.** Злобный хищник из *Space Quest 1*.

56. Энергия, используемая Советами в **Command & Conquer:**

Red Alert 2.

57. Таинственный «человек с чемоданчиком» из обеих *Half-Life*.



ПО ВЕРТИКАЛИ:

- 1. Главное оружие любого мага.
 3. Бе отображают уит-
- **3.** Ее отображают хитпойнты.
- **5.** Удачная серия RTS с сильным экономичес-ким уклоном от немецкой студии
- **Sunflowers**. Первая часть вышла в 1998, вторая в 2003. Третья анонсирована на конец 2006.
- 6. Издатель Horse Racing Manager, редчайшей игры симулятора конного спорта.
 7. Глюк, ошибка в игре.
- 8. Самый популярный земляной червь в мире. 10. Понятие в 3D-
- Action урон, наносимый не прямым попаданием по игроку, а лишь задевающий его.
- **11.** ****** Knight отличная квестовая серия от **Sierra**.
- **13.** Фамилия одного из секретных агентов израильской разведки Shin Bet в **Splinter**

Cell: Pandora Tomorrow.

16. Крупный английский издатель, на «совести» которого находятся такие хиты, как Operation Flashpoint, Colin McRae Rally

2005, Heroes of the

Pacific. Сейчас компа-

ния активно принялась за онлайн-направление.

17. Фамилия создателя движка Build (на нем разрабатывались *Duke Nukem 3D, Blood, Shadow Warrior*).

- 18. Вечно голодный колобок, который постоянно поедает «виноградинки» и спасается от врагов.
 20. Эта автоаркада на стрит-рейсерскую тематику позиционировалась, как «убийца
- Need for Speed:
 Underground». На деле же получился просто добротный клон.
 21. Излюбленный авто-
- мат террористов по всему миру. С ним они не расстаются даже в компьютерных играх.
 25. Современный формат дисковых носителей информации.
- **26.** Назови должность **Брайна Фарго** (Brian Fargo) во время его работы на благо **Interplay**.
- **29.** Онлайновый тактический экшен от **NovaLogic** (одно из слов названия).

- **30.** Популярнейший во всем мире MUD (аббревиатура).
- **31.** В этой цветовой палитре работают все мониторы (аббревиатура).
- **35.** В основе серии адвенчур *Discworld* лежат произведения этого популярнейшего автора (назови его фамилию).
- **37.** Очень распространенный материал в мире *Morrowind*.
- 38. В MMORPG так называют самого сильного (по физическим показателям) воина группы, который отвлекает на себя основные атаки монстров.
- **39.** Постарайся вспомнить имя автора из вопроса №35.
- **40.** Банда в первом городе *GTA2*.
- **45.** Разработчик *Max Payne*.
- **47.** Имя продюсера и композитора серии **Silent Hill**.
- **49.** Эта разновидность монстров встречалась нам во всех частях **Doom**.
- **50.** Современный физический движок.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте crossword_28@pc-games.ru, а также обычной почтой по адресу: 01000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ». ВНИМАНИЕ! Конкурс продлится до 1 мая 2006 года включительно.

урон.

ВТОРАЯ ЦЕРЕМОНИЯ

ВРУЧЕНИЯ НАГРАД ЗА ДОСТИЖЕНИЯ В ОБЛАСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГР





Попробуйте подписаться в редакции, позвоните нам.

(это удобнее, чем принято думать









Лучшие цифровые камеры



Хакер



Хакер Спец



Железо



Страна Игр



РС Игры



CyberSport



компьютеры



Total DVD



DVD Эксперт



Total Football





Onboard



Mountain Bike Action



Хулиган



Свой бизнес

- ★ Для подписчиков в Москве курьерская доставка БЕСПЛАТНО в день выхода журнала
- ★ Дешевле, чем в розницу
- ⋆ Гарантия доставки и замены в случае потери
- ★ Специальные предложения для подписчиков
- ★ Первый номер подписки высылается по звонку вместе с заполненной квитанцией для оплаты

8-495-780-88-29 (для Москвы) 8-800-200-3-999 (для России) ВСЕ ЗВОНКИ БЕСПЛАТНЫЕ

(game)land



[220] 04 / АПРЕЛЬ / 2006

СТАЛО





НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- Огромный выбор компьютерных игр
- Игры для всех телевизионных приставок
- Коллекционные фигурки из игр



WarCraft III Action Figure:

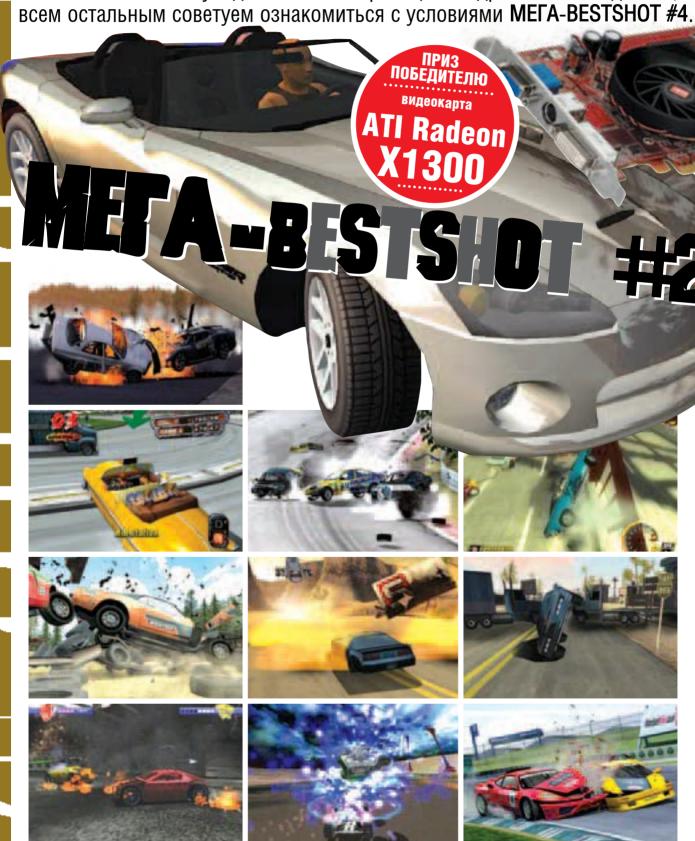
Ticondrius





ИТОГИ КОНКУРСА ТОТОВ

Пришло время подвести итоги 2-го раунда конкурса МЕГА-BESTSHOT и определить, кому из наших читателей достанется видеокарточка ATI Radeon X1300 от компании ATI Technologies. После короткого обсуждения мы пришли к выводу, что, несмотря на всего 10 отсмотренных игр, лучшими аварийными скриншотами стали работы Дмитрия Пичугина. Собственно, их ты можешь увидеть на этой странице. Поздравляем победителя, а всем остальным советием ознакомиться с усповиями МЕГА-BESTSHOT #4



[222]

Пришла пора объявить победителей конкурса, который мы организовывали вместе с нашими друзьями, компанией «Акелла». Перед вами двадцать счастливчиков, преодолевших все испытания. К сожалению, не все из них предоставили сведения о себе. Просим откликнуться читателей, которые увидели в списке номер своего телефона, но не нашли рядом с ним имени; им нужно написать по адресу: levoshina@gameland.ru.





Победителем стал Кайгород Александр из города Томска (тел.

79138694***). Он получает мощный игровой компьютер, а вместе с ним антологию *Prince of Persia* – все игры серии, а также подарочные часы и футболку с символикой «Принца Персии».

Четверо читателей выиграли компьютерную акустику, антологию и все ту же фирменную футболку:

79163443*** 79056248***, Келышев Владислав, пос. Товарковский 79119191***, Зиновьева Татьяна,

г. Ломоносов

79050311***, Панаийотиди Леонид, г. Энгельс

Следующей пятерке достается компьютерная акустика, игра *Prince* of *Persia 3* и футболка с символикой «Принца»:

79113713***

79283869***, Колесников Александр,

г. Черкесск

79125415***, Мариеев Павел, г. Ухта 79053886***, Панаийотиди Леонид,

г. Энгельс

79194929***

И замыкающая десятка участников заработала подарки от ИД game(land): 79022300***, Матыкевич Вячеслав,

г. Калининград 79119118***

79051291***, Белоусов Егор, г. Кимры

79059028***

79136015***, Адам Александр,

рабочий поселок Горьковское

. 79144883***

79214999***, Лукьяненков Александр,

г. Коклас

79097480***

79097480*** 79116805***

79277725***, Теряков Дмитрий,

г. Тольятти

по вертикали:

поздравляем!

ИТОГИ КРОССВОРДА №26

1 место. Читательница *Роза-*лия (не оставившая, к сожалению, ничего более о себе, за
исключением электронной
почты). Приз – подписка на
журнал «РС ИГРЫ» – готов
отправиться по назначению.

2 места: Никита Кукушкин Александр Колесников Егор Рыжов Алексей Литвиненко

Юрий АбанадзиКаждый из них получит по игре от отечественных издателей.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ ПО ДИАГОНАЛИ 28 ATHENA 1 VAGARY 30 SEGA 6 LINK 33 TITAN **8 SOURCE 35 YMIR 10 EILEEN** 36 ID **12 BOT** 37 XP **13 VERANT 39 TRON** 14 CA **40 SARGE 16 GUILTY 42 LEGION** 17 HALL 45 KAIN **18 DRAKAN 47 HAND 22 EARL 48 EPYX**

23 BUKAZOID

26 TITUS

27 EMPIRE

2 ARMORY
3 ALIEN
4 PIXEL
5 JULIA
7 HOBBIT
9 BRIG
11 ITFD
13 VALUSOFT
14 CYPRUS
15 KAMA
19 BELEAUXS
20 FATE
21 MAP
23 BUGGY
24 DREDD

25 ORAT
29 MYTH
30 SNOWBALL
31 AMBER
32 TROLL
34 NOLF
36 IRIS
38 PALADIN
41 GEWEHR
43 NGAGE
44 PYST
46 STP

ИТОГИ КОНКУРСА

04 / АПРЕЛЬ / 2006 [223]

49 BLESS

50 SPIRE

51 RATE

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

С удовольствием объявляем победителей из числа участников первой тестовой* группы. Ими стали:

* Тестовая группа – это группа читателей «РС ИГР», которые отвечают на вопросы о журнале. Вопросы сгруппированы в анкету, которая расположена на сайте http://anketa.glc.ru. К сожалению, мы не можем принять тех из вас, кто состоял в тестгруппе раньше.







ТУМАНОВ АЛЕКСАНДР СЕРГЕЕВИЧ НОВОСИБИРСК НОВОСИБИРСК ЦИРУЛЬНИКОВ МИХАИЛ МЕЧИСЛАВОВИЧ КАЛУГА ГОРДИЕНКО ВЛАДИМИР АНДРЕЕВИЧ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ



4Mecto

ИНИН РОМАН АЛЕКСАНДРОВИЧ *НОЯБРЬСК*

Подписка на 3 месяца

ЗАГРЯДСКИЙ ВСЕВОЛОД ЕВГЕНЬЕВИЧ МОСКВА ШЕВЛЯКОВ ДМИТРИЙ СЕРГЕЕВИЧ ВОРОНЕЖ БУРМАКИН МИХАИЛ ВАСИЛЬЕВИЧ ПЕТРОПАВЛОВСК-КАМЧАТСКИЙ КОМАРОВ ВЛАДИМИР АЛЕКСАНДРОВИЧ НАРО-ФОМИНСК БОЕВ АЛЕКСАНДР ПЕТРОВИЧ АСТРАХАНЬ



Игра

КАНЫГИН АЛЕКСЕЙ АЛЕКСЕВИЧ САНКТ-ПЕТЕРБУРГ НЕЧАЕВ ДМИТРИЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ САМАРА КУЗНЕЦОВ АНДРЕЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ САНКТ-ПЕТЕРБУРГ ЛОМОВЦЕВ ПАВЕЛ АЛЕКСАНДРОВИЧ САНКТ-ПЕТЕРБУРГ И И С (НИК-НЭЙМ ВҮ TURBO) НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ ИХСАНОВ ИЛЬНАР САЛИМОВИЧ НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ ЖЕЛНИН ПАВЕЛ ВЛАДИМИРОВИЧ ПЕРМЬ ПИЛИПЦЕВИЧ АЛЕКСЕЙ ИВАНОВИЧ

АСТРЕИН АЛЕКСЕЙ КОНСТАНТИНОВИЧ АБОЛТИНШ АЛЕКСАНДР ВИКТОРОВИЧ **УЛЬЯНОВСК** ВИНОХОДОВ АЛЕКСЕЙ ВЛАДИМИРОВИЧ **ОРЕНБУР** ВОЛКОВ ВАДИМ ВЛАДИМИРОВИЧ **U DEN AL ЧЕЛЯБИНСК** БЕЛЕНКОВ ПЕТР МАРКОВИЧ **МОСКВА** ПАВЛОВ АЛЕКСЕЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ БАКЛУШИН АЛЕКСАНДР владимирович САНКТ-ПЕТЕРБУ **АМОСОВ СЕРГЕЙ ОЛЕГОВИЧ** КОМСОМОЛЬСК-НА-АМУРЕ ЖИНИН АНАТОЛИЙ СЕРГЕЕВИЧ (GININ **ANATOLIY SERGEEVICH) АРМАВИР** БАРСУКОВ КИРИЛЛ ГЕОРГИЕВИЧ

МОСКВА КОЛПАКОВ АЛЕКСАНДР **АЛЕКСАНДРОВИЧ МОСКВА** АКОПДЖАНОВ ВАДИМ ЭДУАРДОВИЧ **BEHEB** ТЕСЛИН СТАНИСЛАВ АЛЕКСАНДРОВИЧ БАЛАШИХА АМОСОВ СЕРГЕЙ ОЛЕГОВИЧ КОМСОМОЛЬСК-НА-АМУРЕ ПИВОВАР АЛЕКСАНДР ВИКТОРОВИЧ ДОНЕЦК КОЗЛОВСКИЙ СТЕПАН АЛЕКСАНДРОВИЧ химки АЛИКАЕВА ДАРЬЯ МИХАЙЛОВНА МОСКВА АНДУМИН АЛЕКСЕЙ НИКОЛАЕВИЧ КОСТРОМА БАЖЕНОВ РОМАН **МОСКВА МИЩЕНКО ИВАН ИВАНОВИЧ** АНДРЕЕВ ВЛАДИМИР ГЕННАДЬЕВИЧ САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

БЛАГОДАРИМ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ — ВАШИ ОТВЕТЫ ПОМОГАЮТ НАМ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ЛУЧШЕ!

Сейчас стартовала вторая тестовая группа. Вы можете стать ее участником. Для этого достаточно быть читателем «РС ИГР», иметь выход в интернет и желание повлиять на судьбу любимого журнала. Если все это есть — заходите на сайт http://anketa.glc.ru, регистрируйтесь и отвечайте на вопросы анкеты. Заполнение анкеты занимает примерно 15 минут. За каждую заполненную анкету начисляются баллы. Потом они суммируются. В июле будут подводиться итоги, и те, кто набрал наибольшее количество баллов, станут обладателями призов. А именно:





NO3BOHU MHE,

Сегодня твой старый голосовой модем наверняка скучает без дела: для нормальной работы в интернете скоростью не вышел, современные MMORPG (за исключением, пожалуй, World of Warcraft – прим. ред) – и те не тянет... А ведь старикашка может еще приносить ощутимую пользу. Например, если позволяет АТС, работать в качестве определителя номера, шпионского диктофона для записи телефонных переговоров, автоответчика и даже факсового аппарата.

Хочешь поэкспериментировать? Тогда доставай запылившийся модем из дальних закромов и подключай к компьютеру. Не забудь, кстати, о правильной последовательности соединения - телефонная линия, модем и телефон. Воткни провод из телефонной розетки в разъем-«маму» Line на модеме. Затем добудь второй провод, одним концом воткни его в выход Phone на устройстве, а вторым - в телефонный аппарат. Иная схема подключения, как ни грустно, сильно «зашумляет» линию. Напоследок соедини модем с самим компьютером, вознеси краткую молитву покровителю всех диалапщиков св. Коннектию (персонаж, конечно, вымышленный, но от этого не менее могущественный) и непременно установи родные модемные драйверы: со стандартными «дровами» Windows голосовые и факсовые функции, скорее всего, работать не будут.

Подготовительный этап на этом будет закончен. Впрочем, безусловно, без помощи специальных программ модем не захочет становиться стахановцем многостаночником. Но уж с софтом мы тебе поможем, не впервой.

ADVANCED CALL CENTER

ТИП ПРОГРАММЫ
Программный телефонный комплекс

ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ

Pingram Marketing

УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Shareware, 300 руб.

АДРЕС ДЛЯ СНАЧИВАНИЯ

www.voicecallcentral.com/rus/

Для начала расскажем о нескольких многофункциональных комплексах, которые пытаются использовать максимум доступных голосовых функций твоего модема. Первая из этих программ - Advanced Call Center, одна из самых старых и авторитетных утилит такого рода. Между прочим, пакет АСС одним из первых научился адекватно работать с постсоветскими телефонными линиями. Это дорогого стоит - по совести, телефонные линии начала 90-х лучше бы назвать постъядерными: шип, треск, «воздушки», залитые водой по весне кабельные колодцы, полное отсутствие поддержки принятой во всем мире системы Caller_ID... В общем, программка не из капризных, повидала всякого.

Advanced Call Center умеет определять номера звонящих, сохранять имена абонентов в телефонной книге и добавлять к ним небольшие текстовые заметки в ходе разговора, записывать твои переговоры, переводить звонки на «холд» и, наконец, работать в качестве автоответ-

В ходе первого запуска программа попытается подключиться к модему. Хорошо, если у тебя есть серьезный внешний модем семейств **Zuxel**, **Courier** или **US Robotics** с аппаратным определителем номера – у них и функций много, и в настройках не заблудишься. В таком случае смело выбирай порт, к которому подключено устройство, и его модель из обширного списка понятных программе вариантов.

А вот если у тебя установлен дешевый модем, встроенный в материнскую плату и использующий для работы процессор компьютера – так называемый «винмодем», – при первом запуске придется выбрать вариант подключения через **TAPI**. Этот стандартизированный телефонный интерфейс Windows позволяет программе и модему с грехом пополам «подружиться».

К сожалению, через винмодем определитель номера без вышеупомянутой Caller_ID работать почти наверняка не будет: ни одна из представленных программ не верит, что ATC без такой функции еще существуют. Поэтому, например, почти все владельцы ноутбуков оказываются в пролете. Впрочем,



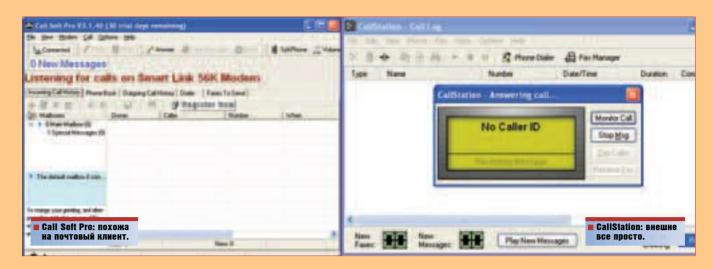
ТОНКОСТИ ПРОВОДА

Как мы уже писали, отечественные телефонные линии и АТС сильно проигрывают в сравнении с западными. Из-за этого некоторые модемные функции (в особенности, определение номера) в наших широтах работают плохо. Однако кое-что можно исправить настройками программ.

Производитель Advanced Call Center рекомендует: если твоя АТС посылает сигнал АОН до запроса (при поднятии трубки слышен характерный сигнал — серия щелчков продолжительностью в полсекунды), следует включить настройки так: режим ANI (Russia). В ветви ANI выбрать параметр Detect ANI before request, а параметр Time before

The state of the s

request, ms установить либо в 300, либо в значение из диапазона 200-500 мс.
Если же твоя АТС не посылает сигнал АОН без запроса, оптимальным во многих случаях является такое сочетание: режим ANI (Russia). В ветви ANI выключи параметр Detect ANI before request, параметр Time before request, ms выстави на 100мс или значение из диапазона 15-50мс.
Статистика производителя показывает, что в качестве программных АОН лучше всего работают модемы USR Sportster Voice, хуже всего – Rockwell-совместимые и программные модемы (Windows Modems).



никто не мешает тебе немного побаловаться с настройками Caller_ID: иногда это помогает вразумить программу, и определитель включается. Ищи эти настройки тут: Tools – Options – Caller ID – Caller ID service. Отдельно рекомендуется выбрать из этого списка вариант ANI (Russia) – по идее, он именно для таких случаев и предназначен. Подробнее о настройке этого режима – во врезке.

В этом же диалоге можешь переназначить способ подключения к модему или его предполагаемую модель (ветка *Telephone Device*). Обрати внимание: ветви дерева настроек меняются динамически, что, конечно, очень занятно выглядит, но серьезно усложняет процесс настройки.

Включать-выключать автоответчик, отключаться от перехвата линии, запускать «громкую связь» и запись разговора в файл проще всего щелчком по пиктограммам в правой части основного окна программы. Картинки довольно понятные, разберешься.

CALL SOFT PRO

	ТИП ПРОГРАММЫ
	Программный телефонный комплекс
	ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
	TOSC International
	УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
	Shareware, \$49.95
	АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
	www.mycallsoft.com

Творчески развивая идею объединения под одной крышей множества функций, *Call Soft Pro* включает в себя простенький определитель номера, мощный автоответчик и средней паршивости факс-машину. А еще эта программа может запускаться в двух-трех экземплярах и поддерживать сразу несколько телефонных линий (если ты предоставишь по модему на каждую, само собой). Эта функция, в принципе, предназначается для мелких офисов или больших домов,

в которых проживает сразу несколько поколений родственников со своим номером каждый. Впрочем, нам трудно представить себе такую ситуацию на практике: фирме проще «посадить на телефон» девочку-секретаря, а семье - купить более продвинутую программу (кстати, с более понятным интерфейсом).

Для поддержки большого числа сообщений на автоответчике, звонков и факсов программа использует интерфейс, внешне напоминающий почтовую программу. «Ящики» в ней даже называются Mailboxes. Внутри ящика можно создать папки для разных абонентов или объединить звонки по какому-нибудь другому принципу. Скажем, ты волен складывать рабочие записи отдельно от личных

Само собой, в Call Soft Pro есть записная книжка, «номеронабиратель» на случай надобности совершить исходящий звонок или перенаправить входящий, возможность записи текущего разговора в файл и интерфейс встроенного в Windows XP синтезатора речи для озвучивания определившихся номеров и зачитывания сообщений автоответчика.

В целом программа производит неряшливое впечатление – уж много всего в нее напихано. Зато процесс установки радует: модем определяется и настраивается автоматически, а в момент первого запуска диалога Options – Main Settings утилита по собственной инициативе установит тебе драйверы виртуального факса.

CALLSTATION

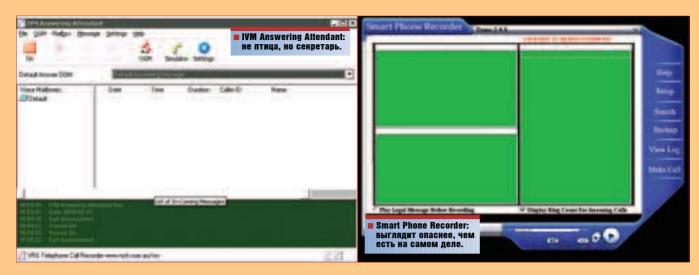
	ТИП ПРОГРАММЫ
	Программный телефонный комплекс
	ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
	Impulse Technology
	УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
	Shareware, \$30
	АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
	www.imptec.com

CallStation, с одной стороны, подкупает своим приятным и внешне простым интерфейсом, а с другой - отпугивает неуверенных в своих силах пользователей неочевидным процессом установки. Если ты выберешь в ходе инсталляции опцию громкой связи (Speakerphone), а программе не удастся обнаружить поддержку этой функции в модеме, при запуске утилита будет попросту вылетать с ошибкой. То же самое произойдет, если ты до сих пор не удосужился ввести региональные установки модема. Последнюю беду, впрочем, поправить легко: в «Панели управления» Windows загляни в раздел «Сеть и подключения к интернету», в панели «См. также» выбери пункт «Телефон и модем», щелкни кнопку «Создать размещение» и заполни поля страны и кода города. Программа позволяет работать с факсами, если служба факсов установлена в соответствующем разделе настройки Windows. Приветствия автоответчика можно записать аж в четырех вариантах (если определитель работает, разным группам абонентов при желании назначаются разные приветствия). Правда, сама записная книжка в программе неудобная, и пока в ней не появится хоть одна запись, воспользоваться вышеупомянутым разнообразием не удастся.

IVM ANSWERING ATTENDANT

 , 	
ТИП ПРОГРАММЫ	
Программный телефонный комплекс	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
NCH Swift Sound	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Shareware, \$19.50	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
www.nch.com.au	

IVM Answering Attendant – это программа-секретарь. На специальных курсах секретарей ее научили красить ногти в алый цвет, различными способами радовать шефа и принимать коробки конфет от желающих записаться на



прием. А болтать по телефону она и сама прекрасно умела.

Шутки шутками, но последний из програминых телефонных комплексов, с которыми ты знакомишься в нашем материале, – штука сугубо офисная. Нет, ты можешь поставить самый простой ее вариант (стоит \$19,5) и дома, но на работе (офисная версия обойдется в \$179) она куда как полезнее.

В числе ее достоинств не только уже привычные для нас определители-автоответчики, но и поддержка 64 телефонных линий одновременно, возможность автоматической записи заказов, телефонный прием платежей по кредитной карте (ух, здорово!) и совершение операций по поступившему DTMF-сигналу. С помощью последней функции человек, знающий пароль, может одним телефонным звонком, например, перезагрузить зависший сервер или включить-выключить охранную сигнализацию.

Программа поддерживает **VoIP** (IP-телефонию), позволяет сохранять неограниченное количество приветствий для автоответчика, автоматически дозванивается до занятых номеров и самостоятельно обзванивает сотни абонентов по списку, радуя их заранее записанным сообщением. Какое применение можно найти всем этим возможностям на ниве мелкого частного бизнеса или телефонного хулиганства – даже представить страшно. Перейдем, от греха подальше, к программам-диктофонам.

SMART PHONE RECORDER

	ТИП ПРОГРАММЫ
Телефонный шпион	
	ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Call Recording Software	
	УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$49.95	
	АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.kengolf.com	

Диктофон для записи телефонного разговора – это, понятное дело, программа из арсенала Джеймса Бонда. Видимо, поэтому разработчики **Smart Phone**

Recorder пририсовали своему детищу такой, хммм, оригинальный дизайн. Обрати особое внимание на значок программы на рабочем столе – может быть, тебе удастся разобраться, что символизирует этот зеленый череп?

К сожалению, создатели данной конкретной программы не захотели слишком уж помогать нам с тобой в деле заведения компромата на ближнего своего. За исключением зловещей расцветки окна утилиты, все остальное в ней весьма беззлобно. В частности, перед началом записи программа норовит проиграть твоему собеседнику предупреждение о протоколировании. Отключить эту подлянку ты можешь, сняв флажок Play Legal Message Before Recording.

При правильном подключении модема к линии (см. врезку), запись будет включаться автоматически при каждом подъе-

ме телефонной трубки. Файлы с фонограммой будут сохраняться в заданную в настройках программы папку с именами формата «год-месяц-число~время~телефон.wav» (если, конечно, сработает определитель номера). Ну, а чтобы записать собственный исходящий звонок, просто нажимай кнопку Make Call не левой, а правой кнопкой мыши.

Последняя версия Smart Phone Recorder научилась очень сильно сжимать фонограммы в режиме реального времени – час телефонного разговора в записи займет всего 3.7Мb места на диске. Год круглосуточного протоколирования переговоров истратит 32Gb – меньше половины рядового геймерского винчестера! А еще Smart Phone Recorder умеет «на слух» распознавать DTMF-сигналы и отображает выясненные цифры в окне приема звонка. Функция очень интересная, в особенности для доморощенных фрикеров.

ADVANCED PHONE RECORDER

	ТИП ПРОГРАММЫ	
	Телефонный шпион	
	ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
	Concel SYSTEMS	
	УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Shareware, \$45		
	АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
www.concelsys.com		

Программа **Advanced Phone Recorder** работает аналогично вышеупомянутой Smart Phone Recorder, но при этом позволяет куда более организованно хранить записи, разбрасывая звонки по интегрированной в интерфейс древовидной структуре папок.

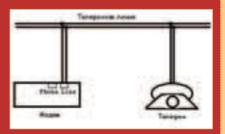
В таблице поступивших звонков отображается их длительность и небольшой текстовый комментарий (если ты, конечно, заранее написал его). Проиграть выделенную в списке запись можно с помощью расположенных в панели инструментов кнопок. Там же находится иконка принудительной записи (на случай, если программа не от-

ПАРАЛЛЕЛИ И ПЕРПЕНДИКУЛЯРЫ

Для работы программы **Smart Phone Recorder** и подобных ей телефонных шпионов подключать к линии модем и телефонный аппарат, вопреки ранее данным нами рекомендациям, нужно параелельно (взгляни на картинки).

При такой разволке телефонных проволов

При такой разводке телефонных проводов Smart Phone Recorder сможет самостоятельно отслеживать снятие телефонной трубки и вести запись с первых секунд разговора. Конечно, если компьютер и утилита будут включены на момент поступления звонка.





ловит звонок самостоятельно). Хватит шпионить, пожалуй. Сейчас мы расскажем об одном простеньком определителе номера и перейдем к программным факс-машинам.

AUDIOCALLERID

	ТИП ПРОГРАММЫ
Определитель номера	
	ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
	Beiley Software
	УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$ 19.95	
	АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.beiley.com	

Очень простая программа AudioCallerID предназначена для тех, кому лень разбираться с громоздким телефонным комплексом, но все же хочется иметь определитель номера и сигнализацию о звонках прямо на экране компьютера. Кнопка Hide позволяет спрятать окно AudioCallerID в область уведомлений Windows. Оттуда программа будет появляться только в момент поступления звонка. А еще ее можно настроить так, чтобы при прозвонах с определенных номеров она отправляла уведомления на заранее заданные адреса электронной почты. Утилита пользуется стандартными «голосами» Windows XP для озвучивания распознанных телефонных номеров, ведет недельный архив записей о звонках (срок хранения можно изменить) и позволяет заносить номера нелюбимых абонентов в черный список. Все упомянутые настройки ищи в диалоге Options из меню File. А теперь - факсы!

FAX40FFICE

. / //	
	ТИП ПРОГРАММЫ
Факс-машина	
	ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
	4Team Corporation
	УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$19.95	
	АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
	fax4outlook.4team.biz

Факсовые программы, традиционно рассчитанные на не очень продвинутых в компьютерном отношении работниц офисных ресепшн, чаще других имеют красивый интерфейс, внешне имитирующий обычную факс-машину. *Fax4Office*, в девичестве *Fax4Outlook*, не стала исключением: внешне окно программы напоминает одну из распространенных моделей факса от компании *Phillips*.

Интересные фишки этой утилиты – полная поддержка Drag-n-Drop (файлы с документами форматов MS Office и PDF нужно затаскивать на «приемный лоток») и кнопка FAX, которую Fax4Office без лишних слов добавляет в панель инструментов всех офисных программ. Кроме того, утилита умеет дружить со сканером (обрати внимание на кнопку Scan & Fax). А вот возможности светокопирования документов у программы нет, хотя обычные офисные факсы с этим

Да, будь осторожнее: при установке Fax4Office, не мудрствуя лукаво, попытается закрыть все приложения Microsoft Office, отчего те вполне могут зависнуть с потерей данных!

VENTA FAX & VOICE

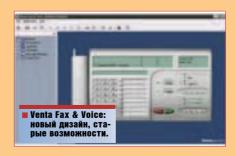
справляются.

	ТИП ПРОГРАММЫ
Факс-машина	
	ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
	Venta Association
	УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$34.95	
	АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
	www.ventafax.com

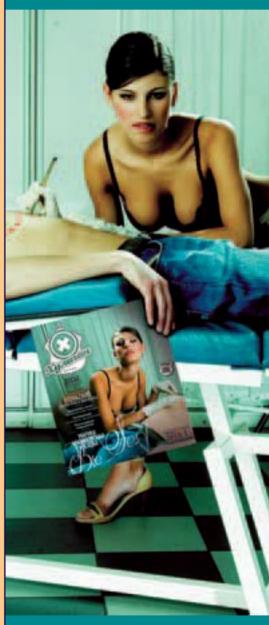
Раньше все было лучше: небо синее, девушки красивее, а программы – интереснее. Вот и легендарная факс-машина **Venta Fax**, одна из первых утилит такого рода, в своем старом интерфейсе нравилась нам больше. Впрочем, на качестве ее работы изменение дизайна никак не сказалось.

Программа очень понятная, основоположник, так сказать, жанра. В ней есть телефонная книга, автоответчик, собственно факс-машина, система автоматической рассылки факсов, планировщик, возможность работы с электронной почтой и поддержка скрипт-сценариев. А еще все действия в программе довольно забавно озвучены. Что не клик, то порция хорошего настроения.

На этом мы прощаемся с тобой до следующего выпуска SOFTTEMЫ. Звони в свое удовольствие!







А ТЫ ГОТОВ К НОВОМУ XVЛИГАНУ?

СОДЕРЖАНИЕ DVD | ВСТУПЛЕНИЕ

ВСЕМ ПРИВЕТ! НАВЕРНОЕ, ТЫ УДИВИЛСЯ, УВИДЕВ НОВЫЙ ДИЗАЙН НАШЕГО СОДЕРЖАНИЯ DVD. ДА-ДА, ТЕПЕРЬ ОНО ЗАНИМАЕТ ЦЕЛЫХ 10 СТРАНИЦ, НА КОТОРЫХ МЫ ПО МАКСИМУМУ ПОПЫТАЛИСЬ РАССКАЗАТЬ О ТОМ, ЧТО ЕСТЬ У НАС НА ДИСКЕ. ПОВЕРЬ, ТУТ СОБРАНО ЛУЧШЕЕ ИЗ ЛУЧШЕГО! ПЕРЕВЕРНУВ СТРАНИЦУ, ТЫ ЗАМЕТИШЬ, ЧТО У НАС ПОЯВИЛАСЬ ЦЕЛАЯ РУБРИКА «РС ИГРЫ ВИДЕО», В КОТОРОЙ ПРЕДСТАВЛЕНЫ ВСЕ ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ НАШЕГО ИЗДАНИЯ. ЧТО ЖЕ ИЗМЕНИЛОСЬ НА САМОМ DVD? ВО-ПЕРВЫХ, ВСЕ ВИДЕО БЫЛО СОБРАНО В ОДИН РАЗДЕЛ, В КОТОРОМ ТЫ НАЙДЕШЬ ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ, ИНТЕРВЬЮ С ИЗВЕСТНЫМИ ЛЮДЬМИ, ПРЕВЬЮ, РЕВЬЮ, ТАКТИКУ, НОВОСТИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ. ОБРАТИ ВНИМАНИЕ, ЧТО ОТНЫНЕ ПРОСТО РОЛИКИ ПО ИГРАМ ТАКЖЕ НАХОДЯТСЯ В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ. ОСОБО ХОЧЕТСЯ ОТМЕТИТЬ, ЧТО ПРЕВЬЮ ИГР СДЕЛАНЫ В РАЗРЕШЕНИИ НОТУ. ВО-ВТОРЫХ, ЗНАЧИТЕЛЬНО РАСШИРЕН РАЗДЕЛ БОНУСОВ, ТАМ, ПОМИМО ПРИВЫЧНЫХ ВЗГЛЯДУ ОБОЕВ, ТЫ НАЙДЕШЬ ВСЕВОЗМОЖНЫЕ ТЕМЫ ДЛЯ WINDOWS XP, КУРСОРЫ, СКИНЫ ДЛЯ WINAMP, ЭЛЕКТРОННЫЕ ВЕРСИИ НАШЕГО ЖУРНАЛА И ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР».



В рубрике «Разведка боем» этого номера мы уже поделились впечатлениями о GameLand Award 2 – второй церемонии вручения наград в области компьютерных и видеоигр, там же

опубликованы фотографии с места событий. Но ведь лучше один раз увидеть, чем сто раз услыш... т.е. прочесть! Возможность посмотреть самые зрелищные моменты церемонии теперь есть у каждого, кто приобрел журнал с DVD (остальные могут кусать локти и думать о покупке DVD-привода). На диске к этому номеру лежит предварительная версия репортажа с GameLand Award 2. Почему предварительная? Потому что финальная еще не готова. Ее ты увидишь на телеканале MTV в конце марта или начале апреля

(следи за программой передач!). Впрочем, те, кто волей случая пропустят телеверсию, не должны отчаиваться. Мы выложим МТУ'шный вариант репортажа на DVD к следующему номеру. А пока смотри наш ролик. В нем ты увидишь звезд российской эстрады и разработчиков лучших отечественных игр!

Commandos: Strike Force



Игра *Commandos* стала для многих откровением в далеком 1998 году. Пережив несколько реинкарнаций, проект возвращается в новом амплуа: шутер от первого лица. Из старых пер-

сонажей до Strike Force добрались только трое: зеленый берет, снайпер и шпион. Как и раньше, между ними можно переключаться в течение миссии. Также на заданиях тебя частенько будет сопровождать группа безымянных ботов. Pyro на пару с Eidos призывает не судить о качестве игры по демоверсии, но некоторые выводы напрашиваются сами собой. Думать в C:SF придется намного меньше, чем в предыдущих частях: тактика отступила на второй план, уступив место почти непрекращающемуся отстрелу вражин, а противник перестал прощать ошибки. Многочасовая игра в кошкимышки с патрулями превратилась в скриптовый тир. В России *C:SF* выйдет полностью на русском языке и поступит в продажу в подарочной и джевел-упаковке почти одновременно с релизом на западе, а именно в апреле. Издает игру компания «Новый Диск».



ToCA Race Driver 3



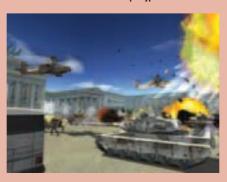
Третья часть серии ToCa Race Driver уже появилась в продаже. Количество игровых режимов и автомобилей в ней выросло до неприличия. Даже любители рассекать на грузовиках останутся довольны: для них предусмотрена соответствующая гоночная серия. Появились и новые чемпионаты в классах *GT*, *DTM* и австралийские *V8* Supercars Series. Кроме всего прочего, ТоСА Race Driver 3 - один из немногих автосимуляторов, где есть хоть какой-то сюжет, хотя он не блещит оригинальностью. Напомню. что сингплеерную демоверсию мы выкладывали в прошлом номере нашего журнала, сейчас же ты найжешь на DVD мультивлеерную версию, которая позволит тебеоценить сетевые режимы и сразится со своими друзьями на звание лучшего гонщика. В России игру, как и предыдущие две части, будет издавать «1C».



Mar on



Тему мирового терроризма успели затронуть все. кому не лень. Вот и венгерская Digital Rality не осталась в стороне. Разработчики решили окунуться в уже порядком избитое, непременно мрачное, недалекое будущее. Три противоборствующие стороны (Китай, World Forces и The Order), 26 миссий, более 60-ти юнитов, каждый из которых обладает парочкой скиллов. В общем, все, как в незабвенном *C&C: Generals*. Скриншоты и видеоролики War on Terror, которые ты мог найти в предыдущих номерах журнала, избавят тебя от лишних сомнений. Перед нами клон, который вряд ли сможет похвастать множеством новаторских идей. Демоверсия содержит одну миссию из одиночной кампании, в ней предстоит играть за Китайскую Народную Армию, задача прорвать оборону The Order (читай США) и захватить важный источник ресурсов.



ETROM: The Astral Essence (Этром)



«Этром» - это представитель популярного ныне жанра Action/RPG. Действие игры происходит в необычном мире, где сплелись воедино высочайшие технологии будущего и мистические тайны древних цивилизаций. Геймерам предстоит долго странствовать, путешествуя через пространственно-временные порталы. Прокачивать своего героя, балансируя между прумуществами и недостатками магии и технологии. Загадочные попутчики и коварные противники, ожесточенные схватки и нелинейный сюжет - все это ждет тебя в «Этроме». Разработчики обещают сложную, захватывающую фабулу, семь различных концовок, продуманную систему создания персонажей, оригинальный мир, в котором можно с успехом использовать как астральный топор для ближнего боя, так и энергетическую винтовку для дальнего.



04 / ARPERIS / 2006 [231]

СОДЕРЖАНИЕ DVD | **РС ИГРЫ ВИДЕО**



HOBOCTU

Узнай в этом месяце все о грядущих хитах и свежайших релизах, на которые играющая общественность возлагает самые большие надежды! Все ролики сведены в один файл и сопровождаются голосовыми комментариями. Встречай «тяжелую артиллерию» от **Ubisoft** - последнюю информацию о находящихся в разработке новых частях блокбастерных серий: Тот Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, Tom Clancy's Splinter Cell: Double **Agent** и об оригинальном авиасимуляторе на вечно популярную среди разработчиков тематику Второй мировой: Blazing Angels: Squadrons of WWII.

Практически во время сдачи этого номера в печать на прилавках магазинов появилась безбашенная автомобильная аркада в лучших традициях Flatout — Crashday, подоспела глобальная космическая стратегия Galactic Civilizations:

Dread Lords и великолепный автосимулятор ToCA Race

Driver 3. Ты узнаешь все подробности первым!



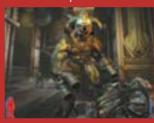
Sin Eoisodes

Мало кто мог подумать о том, что Ritual займется разработкой продолжения для некогда популярного шутера *SiN*. Ведь вышедшую вот уже восемь лет назад первую часть нельзя назвать однозначным хитом - для своего времени это был просто добротный, крепенький шутер, но не более того. Тем не менее, девелоперы обещают с выходом SiN Episodes доказать нам, что сиквел бывает лучше оригинала. Что ж, поверим, ведь создатели обзавелись лицензией на движок игры Half-Life 2 под названием **Source**, пообещали продвинутую систему искусственного интеллекта, море оружия, транспорт и, что самое главное, - встречу со знакомыми героями. Выход этой игры намечен на 1-й квартал <u>сего года</u>.



Preu

Совместными усилиями легендарных компаний 3D Realms **Entertainment, HumanHead Studios** и 2K Games практически год назад был реанимирован величайший игрвой долгострой всех времен и народов! Проект *Prey* умирал, возрождался, снова умирал, подавал слабенькие признаки жизни... И вот, наконец, он громогласно заявил о своем возвращении. Познакомиться с приключениями индейца в фантастических мирах будущего мы сможем уже в этом году (искренне на это надеемся). Модифицированный лвижок **Doom 3**, огромный арсенал оригинального оружия, толпы по-настоящему страшных монстров... Легенда восстала из пепла и готовится в скором времени покорить наши винчестеры.



Rise of Nations: Rise of Legends

Несмотря на ошеломляющий успех оригинальной Rise of Nations, компании Big Huge Games и Microsoft решили создать сиквел. непохожий на оригинал. В продолжении не будет места псевдоисторичности, да и действие игры вообще перенесется с планеты Земля в вымышленную вселенную, в которой царят свои законы Mup Rise of . Legends полон магии, диковинных устройств и не поддающихся никакому описанию существ. Вкупе с новым, довольно симпатичным движком, у создателей есть все шансы снова «попасть в точку». Целесообразность столь радикальной смены курса мы сможем оценить уже в мае сего



Auto Accaul

Корейский медиа-гигант NCSoft, славящийся своей любовью к жанру MMORPG, совместно с девелоперской студией **Net Devil** обещает уже весной-летом 2006 года представить на суд играющей общественности крайне любопытный проект *Auto Assault*. Будь готов переместиться в мрачный постапокалиптический мир, где бал правят автомобили, и 95% игрового времени приходится проводить за их рулем. Железные монстры, обвешанные пушками и броней, колесят по пустыням, горам и тому, что некогда называлось «городами», сражаясь друг с другом. Графика выше всяких похвал, отличные модели. Красиво, оригинально, драйвово - обязательно посмотри на Auto Assault хотя бы из спортивного интереса.



Huxley

Очередной научно-фантастический онлайновый проект в нашем сегодняшнем разделе. Сюжет игры основан на романе-антиутопии Олдоса Хаксли «О дивный новый мир». Новая разработка Webzen предложит игрокам поистине захватывающий режим РvР. Проект относится не к привычному жанру MMORPG, но гордо носит титул MMOFPS - «глобальный многопользовательский шутер». Массовые баталии с участием воздушной и наземной техники, множество RPG-элементов, новейшая модификация движка Unreal - все это звучит очень заманчиво. Эдакий футуристический Battlefield (только куда более глобальный) с массой оригинальных идей – игра, на которую мы возлагаем немалые належлы



Face of Mankind

Творение компании Duplex Systems обещает перевернуть все наши представления о MMORPG - вместо традиционных сражений добра со злом в сказочных вселенных, нам уготован футуристический мир. В далеком будущем (24 век) нас ожидают десять доступных для выбора фракций (от правительственных до откровенно бандитских), реально существующие города и вымышленные космические колонии, сотни возможностей и умений. Причем в последнем пункте речь идет не только о присущих любому персонажу скиппах, но и об экономических и политических навыках. Умение владеть ими во многом определит судьбу игрока. Релиз проекта намечен на этот год



[232] 04 / ARPEJIL / 2006

Эту игру можно назвать первой удачной RTS, основанной на сеттинге легендарной вселенной Star Wars. В глаза бросается отличная графика, зрелишные баталии, завораживающие спецэффекты, детально проработанные модели. Одним словом, лепота.

Игра довольно сухо повествует о противостоянии Империи и повстанцев. Тем не менее, дух оригинальных Star Wars чувствуется на все сто - тут тебе бои на земле и в космосе, и знакомые по фильмам персонажи. Прибавь к этому множество оригинальных фишек (типа конструктора юнитов) – и ты получишь рецепт идеальной игры для фанатов сериала и просто хороший подарок для любителей качественных стратегий.



Только не говори, что ты потратил деньги на эту «игру». Если уже успел, то всячески тебе сочувствуем, ежели нет - предостерегаем от совершения этой ошибки.

Torino 2006 - нагляднейший пример игры по лицензии. Только в данном случае идейным донором выступает не очередная книга или фильм, а нынешняя зимняя олимпиада в Турине. Проект получился ужасным по всем параметрам: в нем непродуманный и насквозь аркадный геймплей, отвратительная угловатая графика и практически отсутствует озвучка. Впрочем, все вышесказанное адресовано лишь тем, кому чужд активный образ жизни. Поклонникам зимних видов спорта Torino 2006 вполне может понравиться.



Никогда бы не подумали, что разрисовка улиц граффити может оказаться столь увлекательным делом. Даже если тебе чуждо это занятие в жизни, *Marc* Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure придется по вкусу. В этом плане ее можно сравнить с Tony Hawk's Pro Skater - мало кто из геймеров профессионально занимается скейтбордингом, а вот кататься по рампам и выполнять головокружительные трюки

Простой, но безумно увлекательный геймплей, симпатичная графика и качественная озвучка - на выходе получается отличный экшен, на прохождение которого не жалко свободного времени.



25 to Life был бы обыкновенным по всем параметрам экшеном, если не сюжет. Сценарий проекта повествует о нелегкой жизни в черном гетто в Америке. Кругом царит хаос, процветает наркоторговля, на каждом углу происходят грабежи, убийства, разбои. Тебе удастся побывать по обе стороны баррикад, побывав как в шкуре рядового бандита, так и копа. Игра богата на насильственные сцены, ненормативную лексику, бодренькую музыку (разумеется, рэп) и отличается отменным драйвом – скучать будет просто некогда. Шутка ли - каждые пять минут кто-нибудь так и норовит выстрелить тебе в голову. Любителям пострелять всласть настоятельно рекомен



ОНЛАЙН

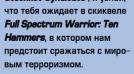
Узнай все о Dungeons & Dragons Online: Stormreach. Мы постарапись показать все аспекты этого замечательного творения: походили по улочкам Стормрича, побывали во множестве подземелий и перебили не одну сотню монстров. Геймплей лучшей игры этого месяца во всей красе только на DVD «РС ИГР».

Также не пропускаем ролики по Auto Assault v EverQuest 2: Desert of Flames. Видео из первой игры снималось с имеющейся у нас закрытой бета-версии проекта: сумасшедшая езда, зрелишные трюки, перестрелки с другими геймерами и множество других разнообразнейших приключений в постапокалиптическом мире игры ждут тебя в нашем ролике. Видео по EQ2: **DoF** преимущественно демонстрирует геймплей на PvP аренах, ведь этот аспект является одной из важнейших фишек адд-она. До этого игроки не могли убивать друг друга. Когда ты будешь читать эти строчки, Sony уже запустит PvP сервера. Впрочем, мы не забыли показать и все остальное. Но, довольно слов - лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать!

интервью

В этом месяце тебя ждет разнообразная подборка видеоинтервью с разработчиками лучших, на наш взгляд, игр будущего (скорее всего, на момент появления журнала в продаже некоторые проекты . из этого списка уже будут ле-

жать на прилавках). Bethesda во всех красках расскажет об особенностях геймплея по моему мнению самой ожидаемой игры этого года - The Elder Scrolls IV: Oblivion, Mad Doc Software noвелает об особенностях аллона Empire Earth: The Art of Supremacy, Ubisoft packpoet подробности создания графический эффектов и искусственного интелекта противника в **Tom Clancy's Ghost Recon**: Advanced Warfighter, вездесущая ЕА поделится информацией по The Lord of the Rings:: the Battle for Middle-Earth 2. 3D Realms приподнимет завесу тайны над реанимированным Prey... Кроме этого, ознакомься с информацией о процессе разработки отличного дополнения для знаменитого симулятора спецназа: SWAT4: The Stechkov Syndicate, и узнай, что тебя ожилает в скиквеле





СОДЕРЖАНИЕ DVD | МОДИФИКАЦИИ

FakeFactory & Ogg Cinematic Mod 2.20



Идея улучшить и без того первоклассную графику **Half-Life 2** будоражит умы многих. Кто-то переделывал текстуры оружия, кто-то улучшал модели персонажей, но ничего существенного не появлялось. Создатели FakeFactory & Ogg Cinematic Mod 2.20 мелочиться не стали: усилиями этой команды игра подверглась тотальной переделке. Все персонажи, включая солдат Комбайна, получили абсолютно новые текстуры, особенно тщательно команда FakeFactory Mod поработала над лицами. И без того прекрасно выглядящая игра стала смотреться гораздо реалистичнее. Кроме того, модостроители заменили музыку и создали новый втупительный видеоролик. В итоге на свет появился мод, занимающий в запакованном варианте более семисот мегабайт. И этого команде FakeFactory Mod показалось мало: помимо FakeFactory & Ogg Cinematic Mod 2.20 на диск попал FakeFactory Outdoor Add-on. Это сравнительно небольшое (всего-то 139 мегабайт) дополнение заменяет текстуры земли, деревьев, а также полностью изменяет небо.



DOOM 3

В феврале поклонники **DOOM** 3 порадовали нас новыми хорошими модификациями. Наибольший интерес представляет **Last Man Standing Coop** 3.0, новая версия известного мода. Обладатели мощных компьютеров по достоинству оценят **GTX Graphics Only Beta** 1.5, мод, добавляющий в игру множество новых спецаффектов. Напоследок стоит отметить **Ground Zero Alpha-Prototyp**, тестовую версию мода, который превращает DOOM 3 в пошаговую RPG.





FI Challenge '99-'02

В этом месяце твоему вниманию предлагается модификация **Season 2005 RH**. Благодаря этому моду можно принять участие в чемпионате Формулы—1 сезона 2005 года. Команда под руководством *Ralph Hummerich* давно зарекомендовала себя как лучших знатоков Формулы—1, и в этот раз они не ударили в грязь лицом. Season 2005 RH является образцом того, как надо делать моды по мотивам королевских гонок.





Пираты Карибского Моря

Создатели мода «Возвращение Морской Легенды» не останавливаются на достигнутом. Тебя ждет новая версия этой замечательной модификации, в которую разработчики внесли немало нововведений. Самой главной новинкой стал абордаж: отныне риск потерять любого из твоих офицеров намного возрос. Многое теперь зависит от того, в каком месте окажется твой герой во время абордажа.





Battlefield 2

С хорошими модификациями в этом месяце перебои, чего не ска-жешь о картах. Total Battlefield 2 порадовала новым, уже третьим по счету мап паком, куда вошло шесть карт: A.T.O.M, Bocage 2005, Codename Valhalla, Insurgency on Alcatraz, Operation Power Failure и Operation Yellow Dragon. Помимо этого, тебя ждет еще четыре отличные карты: Aerial Combat Beta 3.0, Divided City 2.0, Stalingrad 1.0 и Tall Afar.



PNA 06



Настоящий праздник для любителей футбола! На апрельском DVD ты сможешь найти **РПЛ 06**, лучшую на сегодняшний день модификацию для *FIFA 06*. Этот мод, создателем которого является коллектив Mania Software, просто обязан быть у каждого из тех, кто считает себя настоящим поклонником российского футбола. РПЛ Об добавляет в FIFA 06 16 клубов Премьер-лиги и сборную России, стадионы «Локомотив», «Лужники» и «Петровский». Состав всех команд приведен в соответствии с тем, как были они укомплектованы на момент окончания сезона 2005 года. Создатели РПЛ 06 добавили в игру более 200 уникальных портретов игроков, для каждого из них существует мини-портрет в меню. Матчи стали обслуживать два лучших арбитра России - Валентин Иванов и Игорь Егоров. О том, что достоверно воссозданы мячи, футболки для домашних и выездных матчей, бутсы, рекламные щиты и прочее, можно было даже и не упоминать. Помимо самого мода, ты также найдешь небольшой патч, правящий несколько багов, найденных в РПЛ Об.

[234] 04 / ANPERS / 2006

МОДИФИКАЦИИ DVD CONTENT

Rise of Rome 0.45



Продолжение The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth уже начало свое победное шествие, но у поклонников первой части еще есть порох в пороховницах. Твоему вниманию предлагается Rise of **Rome 0.45**, первая и, судя по всему, последняя тотальная конверсия для The Battle for Middle-Earth. Вместо самой масштабной битвы Средиземья создатели этого мода предлагают одну из наиболее масштабных войн Античности – войну Древнеримской Империи и Карфагена. Каждая из сторон обладает уникальным набором юнитов. Полностью переработаны и здания, заменены герои: римляне могут вызвать Цезаря, а Карфаген легендарного Ганнибала (это один из немногих исторических ляпов – Цезарь жил на два века позже Ганнибала). При этом был соблюден необходимый баланс: римляне обладают мощной пехотой, зато за Карфаген воюют первоклассные лучники. Есть у каждой стороны и супер-оружие. Римляне могут строить катапульты, а воины Карфагена способны напустить на противника боевых слонов.



DUAKE 4

Полтора десятка карт для сетевого режима игры. У нас есть что предложить как любителям дуэлей, так и поклонникам СТF, почитатели обычного «мяса» также не останутся обделенными. Особенно советуем попробовать такие карты, как No Humanity и Ghostport 1v1 Beta. Также предлагаем твоему вниманию три мода: Cold Steel, Quake 4 World Beta 3.0a и X-Battle 0.12a. Особенно советуем попробовать мини-кампанию Cold Steel.

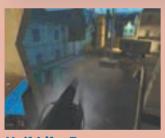




The Elder Scrolls III: Morrowind

На этот раз мы приготовили для тебя полтора десятка отличных плагинов. Центральное место среди них занимает «Имени Скального Наездника», плагин, созданный российской Morrwind-коммюнити. Тебя ожидает куча квестов, орды монстров и горы трофеев, а прологом к новым приключениям станет самая масштабная битва добра и зла за всю историю Morrowind. Такого ты еще точно не видел!





Half-Life 2

Помимо FakeFactory & Ogg Cinematic Mod 2.20 и адд-она к нему, в разделе Half-Life 2 тебя ждет еще один интересный мод. Создатели модификации Ravenholm возратят тебя в самый мрачный район Сity 17, кишащий хэдкрабами и зомби. Новое приключение будет еще опаснее прежнего: никаких гравитационных примочек, никаких автоматов. По самому страшному месту в City 17 придется передвигаться лишь с пистолетом в руках.





Operation Flashpoint: Resistance

Помимо порции новой высококачественной техники, тебя ожидает модификация *VME PLA Mod 2.0 Вета*. Посвящен этот мод Народно-Освободительной Армии Китая (НОАК). Создатели *VME PLA Mod 2.0* создали огромное количество всевозможной техники, а также полный комплект солдат НОАК. И это еще не все: помимо различных юнитов, данная версия модификации содержит семь очень неплохих миссий.



Space Hulk Coop v.O.8

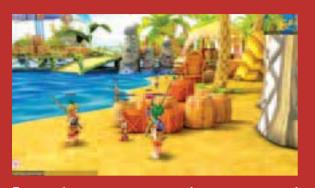


Более десяти лет назад на свет появилась игра Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels, представлявшая собой шутер от первого лица с элементами стратегии. Игра эта больше известна поклонникам консолей (она выходила на платформах **3DO** и Playstation), но и среди тех, кто консоли не переваривает, нашлось немало фанатов Space Hulk. Один из поклонников решил создать мод по мотивам игры на базе **Dawn of War**, результат этих работ можно увидеть на нашем диске. Br Sgt Burns воссоздал все уровни из оригинальной игры, а также персонажей. Как и в игре, в *Space Hulk* Соор v.O.8 предоставляется возможность управлять командой Терминаторов. Каждый из бойцов твоего подразделения обладает определенной специализацией и набором вооружений. Помимо Терминаторов, в моде также доступны Некроны, представители самой древней расы во вселенной Warhammer 40000. Бойцы этой расы, презирающие все живое, не отличаются хорошими навыками рукопашного боя, что с лихвой компенсируется мощным вооружением.

04 / ATIPE/16 / 2006 [235]

СОДЕРЖАНИЕ DVD | ОНЛАЙН | ПАТЧИ | КИБЕРСПОРТ

ОНЛАЙН



Просим любить и жаловать две лучшие (на наш взгляд, конечно) ММОRPG последнего месяца — *ROSE Online* и *Silkroad Online*. ROSE Online — симпатичное творение умельцев южнокорейской студии **Gravity**. Эти товарищи уже подарили миру одну суперпопулярную MMORPG — *Ragnarok Online*. Что уж и говорить, а потенциал у их нового творения огромен! Разнообразие доступных профессий, сбалансированный PvP—режим и возможность стать правителем всего игрового мира (состоящего аж из семи различных планет) — чем не подарок для манчкинов, мечтающих о мировом господстве? Перед тем как начать устанавливать клиент, советую обратить внимание на видеообзор игры.

Silkroad Online — еще одна MMORPG родом из Южной Кореи. Кем ты будешь в Silkroad — торговцем, разбойником или охотником за головами? Выбирай сам! То, что проект бесплатный — дополнительный стимул пройтись по «Шелковому Пути». Клиенты обоих игр ты можешь найти на нашем DVD в разделе «ОНЛАЙН».

ПАТЧЦ



Перл-Харбор 4.03m

Новая заплатка для «Перл-Харбор» добавляет в игру целую кучу новых самолетов: Do-335A-O, Ju-88A4, Tempest MK.V, Mosquito FB.MK.VI, MC-200 III, MC-202 III, MC-202 VII, MC-202 XII, MC-205 I, MC-205 III, J2M3, Bf-109K4 C3, Spitfire MK.IX 25lbs, FW-190A5 1.65Ata. Также добавляются самолеты, которые в реальности не сделали ни одного вылета: J2M5, N1K2-Ja, Mosquito F.MK.IV, MC-200 II, MC-200 VII, MC-200 VIIFB.



Battlefield 2 v1.2

Очередная заплатка для **Battlefield** 2.. Изменениям подверглись различные типы техники и вооружения. Для примера, ослаблена мощь пулемета М134 и улучшена работа системы самонаведения зенитных ракет. Помимо этого, добавлен режим снятия ограничения с количества доступных комплектов для снайперов и бойцов с противотанковыми ракетными установками. А также внесены изменения в систему использования мин.

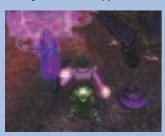




ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Первым делом хотим извиниться за отсутствие мини-гайдов на диске прошлого номера (небольшие, но очень полезные материалы по «Магии Крови» и Knights of the Temple II) — по независящим от нас обстоятельствам эти статьи смогли добраться до раздела «Путеводитель» на диске лишь сейчас.

Тем не менее, мы подготовили для тебя моральную компенсацию подробнейшее прохождение игры **80 Days** (издается на русском язы-





ке компанией **«Бука»** как **«Вокруг света за 80 дней»**), а также гайды по **The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe и «Проклятым Землям: Затерянные в Астрале»**, которые дополняют журнальные статьи этого номера. Материал по «Хроникам Нарнии» поможет тебе отыскать все гербы и статуэтки, столь хорошо запрятанные по уровням, тогда как прохождение адд-она к «Проклятым Землям» не даст заблудиться в сюжетных дебрях.



KUBEPCNOPT



Доброго время суток, уважаемые читатели! В этом месяце произошло много интересных событий: наш соотечественник Cooller пробился в финальную часть EuroCup'a, и теперь вместе с французом **Winz**'ом поедет в Нью-Йорк для того, чтобы сразиться с победителями американской части турнира Ameri Cup, - Chaoticz'ом и Socrates'ом. Также прошел один из самых ожидаемых отечественных турниров - ASUS Wiыnter, который закончился весьма неожиданно: в CS-части соревнования подиум практически полностью оккупировали украинцы из pro100 и A-Gaming. Отечественные же гранды Virtus.pro и forZe вылетели из соревнований задолго до финалов – во второй групповой стадии. В **Quake 4** всех снова обставил Cooller, а второе место досталось Hunter'у из Украины, который отличается невероятно аккуратным стилем игры. Среди девушек-квакерш лучшей оказалась отнюдь не чемпионка Мѕ. QuakeCon 2005 Missy, а жительница северной столицы Quetz, которая увезла домой кругленькую сумму в \$3000.

[236] 04 / ARPERS / 2006

COPT **SHAREWARE**

InternetConnect or ' «МегаФон-Москва»

Хочется быстро и без проблем подключиться к интерент, а нет возможности использовать обычные виды связи? Именно для Вас и предназначена программа InternetConnect, которая позволит быстро, без дополнительных настроек Вашего компьютера и телефона, подключаться к интернет.





Climbers of Fortune

Climbers of Fortune TEDERUSHOHное шоу недалекого будущего, где тебе предстоит выступить в главной роли - защищаться при помощи железных шаров и бензопилы от пруших со всех сторон маньяков, вооруженных топорами. Брутально, тривиально и бесплатно - идеальный вариант для пятиминутного отдыха, но не более того.

Recover My Files

Программа, которая позволяет восстановить удаленные через корзину файлы, информацию, потерянную при форматировании диска, или стертую вирусами. Работает с операционной системой Windows. Проста в использовании. Помимо работы с жесткими дисками может работать с дискетами и флеш-картами.





Air Guard

Приятно удивляющая качеством исполнения аркада, где тебе представится возможность в очередной раз доказать, что один в поле все-таки воин. Уничтожать все, что движется, при помощи мышки придется на самолете союзников времен Второй мировой. Приятная графика и разнообразные и сложные миссии прилагаются.

System Mechanic

Очень полезная программа, содержащая в себе пакет из 15-ти утилит для детальной настройки компьютера, управлением служжб и обеспечения максимального быстродействия системы. Чистка реестра и удаление поврежденных программ, настройки кеша и соединения с интернетом и многое другое.



AlphaChess

Шахматы, созданные в основном для сетевых сражений и совместной игры за одним компьютером (но АІ тоже присутствует). Несколько напрягают несанкцанированные попытки поиска серверов при каждом создании новой партии и некорректное завершение работы программы, но все это с лихвой компенсируется халявностью AlphaChess.

PECompact 2.76b

Программа, которая позволяет сжать файлы EXE, DLL, SCR и другие с полным сохранением информации, что позволяет значительно уменьшить размер файла. Также можно оставить несжатыми некоторые элементы. Предусмотрена полезная функция оптимизации структуры файла. Простой интерфейс, который позволит без проблем освоить программу.



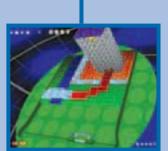
Mono

Еще одно спасение для тех, кому совершенно не хочется ни во что вникать. Твоя цель - стрелять в шарики, перемещающиеся по экрану. При попадании они распадаются на два поменьше. В конечном счете, каждый шар распадается три раза и исчезает. Самой сложной задачей здесь будет уворачиваться от лесятка маленьких шариков.

Advanced X Video Converter 3.9.45

Универсальная программа для конвертирования видео. Поддерживает большинство современных форматов: AVI. DivX. MPEG-4, VCD, DVD и другие. Имеются инструменты для редактирования, с помощью которых можно объединить или разбить файлы, извлечь или изменить звуковую дорожку и многое другое.





Magic Ball

Очень интересный представитель семейства арканоидов. И неважно, что он трехмерный - этим никого нынче не удивишь. Дело в том, что в Magic Ball трехмерен сам уровень, а это огромная редкость для арканоидов. Шарик катается по полю, где из кубиков собраны целые композиции. Это позволяет добиться огромного разнообразия уровней, что повышает играбельность.



04 / АПРЕЛЬ / 2006 [237]



🗽 Не читается диск, что делать? 🕰 Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или еmail'y disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант - это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то выташи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до х2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcogol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

📴 Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!?!

🛕 Объясняю. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка Rome: Total War – Barbarian Invasion, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз приношу извинения за данные несоответствия.

nvn

РС ИГРЫ ВИДЕО

новости

ПРЕВЬЮ

- Sin Episodes
- Auto Assault
- Prev
- Huxley
- Rise of Nations:
- Rise of Legends
 Face of Mankind
- S\WΔT4· The Stechkov Syndicate

PERHO

- Star Wars: Empire at War
- Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- Torino 2006
- 25 to Life
- SIMS 2 Opening The Bissnes
- The Regiment
- Механоиды 2
- MX vs. ATV

ОНПАЙН

- Dungeons & Dragons Online: Stormreach
- Auto Assault
- EverQuest 2: Desert of Flames
- Lineage II The Chaotic Chronicle
- RF ONLINE

интервью с РАЗРАБОТЧИКАМИ:

- TES IV: Oblivion
- Empire Earth: The Art of Supremacy
- Lord of the Rings: Battle for Middle -Earth 2
- Prey
- SWÁT4: The Stechkov Syndicate
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers.

РЕПОРТАЖ

 Gameland Award 2005

СДЕЛАЙ САМ

 Создание моделей в ЗВМах, часть З

CKOPOCTHOE ПРОХОЖДЕНИЕ:

Quake 4

РОЛИКИ

- Δir Conflicts
- Auto Assault
- Battle of Europe
- Commandos Strike Force
- Darkstar One
- Dungeons & Dragons Online: Stormreach

- Dreamfall: the Longest Journey
- EverQuest II: Kingdom of Sky
- **Evolution GT**
- Huxley
- Lada Ŕacing Club
- Mad Tracks
- Maelstrom Neverwinter
- Nights 2 Panzer Elite Action
- Paradise
- Prev
- Rebel Raiders: Operation Nighthawk
- Red Orchestra: Ostfront 41-45 Rise & Fall:
- Civilizations at War Rush for Berlin
- SiN Episodes
- Take Command: 2nd Manassas
- The Godfather
- ToCA Race Driver 3 Tycoon City:
- New York
- Wintersport Pro 2006
- WWII Tank Commander

ДЕМОВЕРСИИ

- Commandos Strike Force
- ETROM: The Astral Essence
- Keepsake
- Loco-Mania
- ToCA Race Driver 3
- War on Terror

дополнения

- Блицкриг 2
- В Тылу Врага
- Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения
- Пираты Карибского Моря
- Age of Empires III
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Bloodrayne 2
- Call of Duty Call of Duty:
- United Offensive Call of Duty 2
- Civilization IV
- Combat Mission: Afrika Korps
- Command & Conquer: Generals
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- DOOM 3
- DOOM 3:
- Ressurection of Evil
- F1 Challenge 99-'02
- Fallout 2
- Fallout Tactics: **Brotherhood of Steel**
- Far Cry F.E.A.R
- FIFA 06

- Freelancer Grand Theft Auto:
- San Andreas Ground Control II: Operation Exodus
- Half-Life 2
- Homeworld 2
- Heroes of Might & Magic III
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train
- Simulator Operation . Flashpoint:
- Resistance Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4 Racer Free Car Simulator
- rFactor
- Star Wars Battlefront 2
- Star Wars KOTOR 2
- Star Wars Jedi Knight: Jedi
- Academy The Elder Scrolls III:
- Morrowind The Lord of the Rings: The Battle for
- Middle-earth The Sims 2
- The Sims 2 Nightlife The Sims 2
- University Unreal Tournament
- 2004 Vampire: the . Masquerade -
- Bloodlines Warcraft III: Frozen
- Throne Warhammer 40000: Dawn of
- War Warhammer 40000: Dawn of War - Winter
- Assault Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy
- Territory World Racing

ПАТЧИ

- Перл-Харбор
- 4.03m Перл–Харбор 4.04m
- Такеда 2: Путь
- самурая 1.21 Rus Age of Empires III v1.05
- AirStrike 3D: Operation W.A.T. v1.68
- Battlefield 2 v1.2 Black & White 2
- v1.2 Dangerous Waters
- v1.03 English Dragonshard v1.2.1 UK

English

Dungeon Lords v1.4

CD 1

ДЕМОВЕРСИИ

Commandos Strike Force

CD 2

- Red Orchestra Ostfront 41-45
- The Godfather

- Paradise
- EverQuest II: Kingdom of Sky Neverwinter Nights 2
- Lada Racing Club
- WWII Tank Commander
- Maelstrom
- Rush for Berlin
- Tycoon City: New York
- Dreamfall the Longest Journey
- Air Conflicts
- Darkstar One
- Evolution GT Rebel Raiders: Operation
- Nighthawk Mad Tracks

CD 3

- БОНУСЫ • Электронные версии
- журналов:
- CGW: RE 08(08) 2002 CGW: RE 09(08) 2002
- GameDeveloper 04(04) 2005
- РС ИГРЫ 07(19) 2005 Страна ИГР 23(200) 2005 Страна ИГР 24(201) 2005

- ATi CATALYST 6.2 DirectX 9.0C February 2006
- Redist. NVIDIA Forceware 81.98
- WHQL
- nVidida nForce4 VIA HyperionPro 5.07A

- Перл-Харбор 4.03m Перл–Харбор 4.04m
- F.E.A.R. v1.03 RUS Quake 4 v1.1 beta
- Star Wars: Empire at War 1.02 The Sims 2 Nightlife v1.2.0.355
- World of Warcraft v1.9.3 European World of Warcraft v1.9.4

European

nvn

- F.E.A.R. v1.03 UK
- John Deere: North American Farmer v1.5.2
- Madden NFL 06 v2.0+ UK
- Quake 4 v1.1 beta
- rFactor v1.081 beta
- Star Wars
 Battlefront II
 v1.1 DVD Euro
- Star Wars: Empire at War 1.02
- The Longest Journey retail v1.56
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth v1 03
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II v1 01
- The Regiment v1.01
- The Sims 2
 Nightlife
 v1.2.0.355
- Tony Hawk's American Wasteland v1.01
- Vampire: the Masquerade – Bloodlines v2.1a unofficial
- Wintersport Pro 2006 v1.01 International
- World of Warcraft v1.9.3 European
- World of Warcraft v1.9.4 European

ДРАЙВЕРА

- ATI CATAL
 YST 6.2
- DirectX 9.0C
 February 2006
- NVIDIA Forceware 81.98 WHQL
- nVidida nForce4
- VIA HyperionPro 5.07A

РЕЛАКТОРЫ

- Star Wars
 Battlefront II
 Mod Tools Beta
- SWAT 4: the Stetchkov Syndicate SDK v1.0
- Legion Arena mod XLS kit

БОНУСЫ

ЭЛЕКТРОННЫЕ ВЕРСИИ ЖУРНАЛОВ:

- CGW: RE 08(08) 2002
- CGW: RE 09(08) 2002
- GameDeveloper

04(04) 2005

- РС ИГРЫ 07(19) 2005
- Страна ИГР
 23(200) 2005
- Страна ИГР 24(201) 2005

ИГРЫ КОНСОЛЕЙ ТРЕТЬЕГО ПОКОЛЕНИЯ:

- Gears Of War
- The OutfitToo Human
- Mass Effect
- Mass EffectThe Darkness
- Perfect Dark Zero
- Dead Rising

ИГРОВЫЕ ОБОИ

- Звездное Наслелие
- 25 to Life
- Devil May Cry 3Dungeons & Dragons Online:
- Stormreach
 Dynasty
 Warriors 4
- Warriors 4
 Empire Earth II:
 The Art of
- Supremacy
 FlatOut 2
- FlatOut 2Guild Wars:
- Factions
- Hellgate: London
 Marc Ecko's
 Getting Up:
 Contents Under
 Pressure
- MX vs. ATV Unleashed
- Neuro Hunter
- ParaWorldPirates of the Burning Sea
- Resident Evil 4
- Resident Evil 4Star Wars:
- Empire at War
- TOCA Race Driver 3
- X3: Reunion

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

ПРОХОЖДЕНИЯ

- Магия КровиПроклятые
- Земли: Затерянные в Астрале
- Хроники Нарнии
 Knights of the
- Knights of the Temple II

СОФТ

- ArtMoney PRO
- ArtMoney SE 7.12
- GameWiz 32 + Trainer Kit 1.43 + 1.1
- WinHEX 11.5 SR-3

БАЗЫ КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ

- CheMax 5.8CheMax Rus 4.5
- База «Путеводитель»

ТРЕЙНЕРЫ

- 25 to Life
- Dynasty Warriors 4
- Empire Earth 2
 The Art of
 Supremacy
- Mark Ecko's Getting Up – Cntents Under Pressure
- Star Wars:
 Empire at War
- Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse
- TOCA Race Driver 3

ОНЛАЙН

- Клиенты
- ROSE Online

Silkroad Online

КИБЕРСПОРТ ДЕМКИ

- ASUS Winter
- CSCL • Euro Cup

MVRUKU

- Badge 3.0
- Potti

DETDO

ДЕМО-ВЕРСИИ

- Broken Sword:
 The Shadow of the
 Templars
- Broken Sword 2: the Smoking Mirror
- Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

ШАРОВАРЫ

- Adjunct Blaster
- Air Guard
- AirHockey3DAlphaChess 3.1.4
- BankShot
- BankSnotClimbers of
- Fortune 1.5
- Cube 1.42Dispatcher
- Dragon
- Duo 2.01Elastomania
- Elastomania
 Handled Quake
- lcytower
- Magic Ball
 Maga Boun
- Mega Bounce
- Mono 1.02
- PuckSuper Mario PC Challenge

СОФТ

ОФТ-БЛОК

- 1 DVD Ripper 2.2.0
- AddToStartUp 1.0Advanced X Video
- Converter 3.9.45
 Al RoboForm
 6.6.5
- AntiVir Personal Edition 6.32.00.51

- ArtMoney SE 7.17ATITool 0.25 beta
- 13 • BIOS Setup 1.3
- BitTorrent 4.4.1
- CCleaner 1.27.255 Beta
- ClockGen 1.4.0.1
 Dama Ware NT
- DameWare NT Utilities 5.0.0.7
- DIALA 5.3DVD Identifier
- 4.3.0
- EarthView 3.4.0eMule 0.47a
- FireDaemon Pro
- Free Marine Fish Screensaver 1.0
- FreeMeter 2.8.2Fresh View 6.00
- GameGain
- 2.2.6.2006

 Hard Drive
- Inspector 1.5
 IncrediMail Build
- 2206 • Magic Utilities 2006 4.22
- McAfee AVERT Stinger 2.6.0
- MemInfo 1.75
- Mix-FX 1.04Mobile Ringtone
- Converter 2.3.9

 MusicMatch
 Jukebox
 10.00.4033
- 10.00.4033

 Nature Illusion
- Studio 1.10
 Net Transport 2.10
- PCMedik6.2.6.2006
- PECompact 2.76bPlato DVD Ripper
- 4.33
 Port Explorer
- 2.110 • Process Lasso 2.22
- Recover My Files 3.92
- ReaWatermark1.22
- Rotor 3D Viewer1.31
- Spamihilator 0.9.9.9
- SpeedFan 4.28Sticky Password
- 2.6.0.1414
- 2.0.554
 System Cleaner
- 5.00.105
 System Mechanic 6.0s
- Throttle 6.2.6.2006
- Uninstall Tool 1.5Unstoppable Copier 2.0
- Video Edit Magic 4.14WinPatrol 9.8.1.0
- Yogen Vocal Remover 2.0 PASOTЫ

ЧИТАТЕЛЕЙ

FAQ

- © Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в
- каком виде? .. Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все <u>на CD</u>диск, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом лиске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для который сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mp42 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате тр3. Творения можно
- © Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?

прислать по почте или на

наше мыло disk@pc-

games.ru.

A: Эта вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализированных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: Call of Duty (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), Ground Control II: Operation Exodus (русский патч отсутствует), Rome: Total War (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализированных версий оказались без дополнений), World Racing (российского патча нет, в то время как последняя версия зарубежного патча -1.61). В виду этого у нас

было два варианта

- действий: либо разводить руками, либо делать дополнения к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает, как минимум, удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.
- Kaк воспользоваться
 Panda Antivirus?
- Panda Antivirus?

 А: Заново проинсталлировать программу с диска.
- Почему у меня не показывается картинка в ви-
- део?

 А: Нет необходимого кодака, зайди в раздел СОФТ\кодаки и установи
- От почему на диске ста− рые версии софта, дров и

их оттуда.

- прочее?

 А: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению эту проблему
- u Что делать если flash не

не решить.

- проигрывается?

 Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у вас не установлен кодек, то программа сама предложит его докачать с
- № Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?

официального сайта.

№ Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах — 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 байта то получается 7.9 гигабайт.

III DAA ABTOTPAPOB III

Сдача этого номера запомнилась нам не только бессонными ночами, выходными, которые мы провели в редакции, и матчем футбольных сборных России и Бразилии. За несколько дней до дедлайна стало разработчик известно, что Bethesda Softworks и издатель **2K Games** отправили одну из самых ожидаемых игр 2006 года хваленную RPG The Elder Scrolls 4: Oblivion - в печать. Все, конечно, были в курсе, что проект почти готов, но о точной дате релиза мы могли только догадываться. Журналисты писали превью и параллельно гадали на кофейной гуще, а геймеры смиренно ждали, попутно копя деньги на апгрейд («машинка» ведь для игры потребуется неслабая прим. ред). Наконец-то разработчики подняли завесу тайны, объявив день, когда мир увидит «RPG нового поколения» - Кристоф Хартман (Christoph Hartman), управляющий директор 2К Games, придерживается имен-

но такой формулировки. Игра появится в продаже на территории США 20 марта, а спустя день-два в Европе и, надеемся, в скором времени в России. Соответственно, не заставит себя ждать и наша рецензия – мы разберем Oblivion по косточкам уже в майском номере.

Вторая центральная игра следующего номера «РС ИГР» тоже сиквел. Только жанр у этого проекта другой. Стратегия в реальном времени *The Lord of the Rings: The Battle For Middle-Earth* 2 заманивает нас новыми расами, героями, морскими сражениями, историями о борьбе за кольцо,

о которых умолчали в фильмах, парочкой градостроительных фишек и чуток подретушированной графикой. Кажется, разработчики не сидели сложа руки. Только вот не окажется ли вторая часть такой же скучной, как первая? Об этом мы обязательно расскажем в нашей рецензии.

Следующий объект нашего пристального внимания – гоночный экшен *Crashday*. В нем игрокам придется и выполнять акробатические трюки (вспоминаем *TrackMania* и *«Адреналин. Эсктрим-шоу»*), и стрелять по конкурентам из навешенных на автомобиль пушек (об *Interstate'82* кто-нибудь слышал?), и удивлять публику эффектными авариями (*Flatout* живее всех живых!). А еще в Crahsday есть режим Вотов Run, в котором нужно нестись по трассе со скоростью, не ниже определенной отметки (на ум сразу же приходит фильм «Скорость»). Затормозишь на повороте – и баста, тачка мгновенно разлетится на куски от взрыва заложенной в нее бомбы. Любопытно.

Через месяц мы также расскажем о двух тактических шутерах – адд-оне **SWAT 4: The Stetchkov Syndicate** и **Rainbow Six: Lockdown**. Жанр – почти единственное, что роднит этих представителей знатных игровых серий. Как не ошибиться с выбором? Просто прочесть наши рецензии.

Тех, кто желает знать все об играх до их выхо-













FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран Размер точки 0,24 мм Частота развертки 95 кГц Экранное разрешение 1600х1200 USB-интерфейс



Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Меіјіп (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095)777-0210; Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; Волгоград: Техком (8612) 699-850; Воронеж: Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; Иркутск: Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; Краснодар: Игрек (8612) 699-850; Лабытнанги: КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; Новосибирск: Квеста (38322) 332-407; Нижний Новгород: Бюро-К (8312) 422-367; Пермь: Гаском (8612) 699-850; Ростов-на-Дону: Зенит-Компьютер (8632) 950-300; Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.





FP93GX

Скорость



Цвет



Контраст



Яркость



Резкость



Да, еще быстрее! 2 мс GTG — такое короткое время отклика удивит не только гепарда, самого быстрого хищника в мире, но и вас. Только теперь, благодаря 19" ЖК-монитору FP93GX с яркостью 300 кд/м² и контрастностью 700:1, вы сможете в полной мере насладиться динамичными компьютерными играми, требующими молниеносной реакции, и DVD-фильмами со спецэффектами. Подробности на BenQ.ru.

Beno Enjoyment Matters



